GAMECUBE ◆ GAME BOY ◆ DS ◆ REVOLUTION

04/06 Ausgabe 108 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTEN

NUR BEI UNS!
HIGHSCORE-WETTBEWERB & BRAIN-TRAINING-IQ-TEST!

NINTENDO REVOLUTION

EXKLUSIV: Das bringt euch der Download-Service!

DIE FRÜHJAHRSHITS FÜR GAMECUBE UND DS

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

Online-Test & Profitipps auf 8 Seiten!

AUSSERDEM IM TEST: FIFA Street 2, Odama, Resident Evil DS, Worms: Open Warfare, u .v. m.

HIGHLIGHTS AUS 4 JAHREN

DIE 100 BESTEN GAMECUBE-SPIELE

AUF ACHT SEITEN: Diese Spiele dürfen in keiner Sammlung fehlen! Mit coolem Quiz und fettem Gewinnspiel.

KLEINER, LEICHTER, SCHÖNER

NINTENDO DS LITE

ALSO DOCH: Nintendo kündigt überarbeiteten DS und Internetbrowser an.

ERNTEZEIT AUF GAMECUBE & DS

HARVEST MOON

VORGESTELLT: Die neuesten Teile der beliebten Simulation!

04
4 194373 903306

EDITORIAL

SCHÖNER, HELLER, KLEINER

DER DS LITE KOMMT

DOCH WO BLEIBT ZELDA?

MIT DEM DS IM INTERNET SURFEN

„Aber man kann ihn zusammenklappen und die Bildschirme sind geschützt", war die Standardantwort von Nintendo-Verantwortlichen zum Design des DS, welches im direkten Vergleich mit Sonys PSP keinen Blumentopf gewinnen konnte. Dass Design nicht immer alles ist, beweisen die starken DS-Verkaufszahlen, welche so manchen Sony-Manager vor Neid erblassen lassen. Doch bereits seit der Veröffentlichung des DS halten sich hartnäckige Gerüchte, nach denen Nintendo eine neue, schönere Version des Handhelds veröffentlichen würde. Und jetzt war es so weit: Nintendo kündigte den DS Lite an – eine kleinere, leichtere und mit hellerem Display versehene Version des Bestsellers. Ob der DS Lite besser aussieht als das Original? Wir finden schon. Ob das neue Design das Nonplusultra darstellt oder gar einen Neukauf rechtfertigt? Das muss jeder für sich selbst entscheiden. Alle Informationen zum DS Lite sowie die ersten Kommentare von Nintendo-Deutschland-Chef Bernd Fakesch könnt ihr in unserer Reportage ab Seite 16 nachlesen. Dass Nintendo noch große Pläne mit dem DS hat, wurde auf einer Konferenz Mitte Februar klar. So verkündete man dort eine Kooperation mit dem Software-Hersteller Opera, welcher den gleichnamigen Internetbrowser für PCs entwickelt hat. Nach dieser Übereinkunft wird Opera einen Internet-Browser für den Nintendo DS entwickeln. Da kann man nur hoffen, dass dieser es auch nach Europa schaffen und nicht Japan-exklusiv bleiben wird.

DAS WARTEN AUF DIE E3

Für Nintendo-Fans dürften es noch lange Wochen bis zur E3 im Mai werden. Das zeigen uns die zahlreichen Anfragen zu *The Legend of Zelda: Twilight Princess* und dem Nintendo Revolution, zu denen es nach wie vor kaum Neuigkeiten gibt. Und wir sind uns ziemlich sicher: Vor der E3 wird Nintendo kaum Infos rausrücken! Wir versuchen die N-ZONE dennoch so interessant wie möglich für euch zu gestalten. Und sollte Nintendo wider Erwarten doch interessante Neuigkeiten bekannt geben, erfahrt ihr sie selbstverständlich bei uns! Viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

TREFFER, VERSENKT! Wahrscheinlich wird der Bernd uns nun freiwillig nie wieder fotografieren ...

DICHTES SCHNEETREIBEN

Des einen Freud, des anderen Leid. Während sich die Redaktion im Schnee vergnügte, musste unser Fotograf mächtig einstecken. Gut, dass es mittlerweile wieder wärmer geworden ist!

Von links nach rechts:
Sascha Dowidat (Freier Mitarbeiter)
Florian Hannich (Layout)
Lars Kromat (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
René Weinberg (Layout)
Christoph Kraus (Freier Mitarbeiter)

INHALT 04/2006

NEWS

6 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGE

16 Interview mit Bernd Fakesch
8 Die besten GameCube-Spiele aller Zeiten
24 Der große Brain-Training-IQ-Test Teil 2
84 Jobs in der Videospielbranche Teil 5
20 Nintendo Revolution – Die Download-Funktion

RUBRIKEN

31, 71, 73 Abonnenten-Werbung
82 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
32 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
74 Leserbriefe
97 Nachspiel
80 Spieler-Forum
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick

Animal Crossing: Wild World ... 50, 90
Big Mutha Truckers ... 63
Chibi-Robo! ... 7
Die Unglaublichen – The Incredibles: Der Angriff des Tunnelgräbers ... 86
FIFA Street 2 ... 40
Final Fantasy IV ... 30
Ford Racing 3 ... 62
Frogger – Helmet Chaos ... 61
GUN ... 88
Harvest Moon: Magical Melody ... 28
Hello Kitty: Der große Party-Spaß ... 67
Kong: The King of Atlantis ... 67
Luther The Phantom Thief ... 70
Mario & Luigi: Partners in Time ... 82
Metroid Prime Hunters ... 7
Odama ... 44
Outlaw Golf ... 87
Peter Jackson's King Kong ... 87
Phoenix Wright ... 56
Pokémon XD: Der dunkle Sturm ... 88
Polarium Advance ... 7
Prince of Persia: Two Thrones ... 88
Resident Evil DS ... 54
Right Side Brain Training ... 70
Shaman King – Master of Spirits 2 ... 66
Snood 2: On Vacation ... 63
Sonic Riders ... 48
SpongeBob Schwammkopf: Film ab! ... 87
SpongeBob: Durch dick und dünn ... 49
Super Mario 64 DS ... 88
Tales of Phantasia ... 64
Tales of Tempest ... 70
Tetris DS ... 6
Titeuf Mission Nadia ... 60
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent ... 69
True Crime: New York City ... 87
Worms: Open Warfare ... 58

REPORTAGE 20

NINTENDO REVOLUTION DIE DOWNLOAD-FUNKTION

Spiele, Zusatzlevels oder Klassiker – das erwartet euch online mit dem Revolution!

REPORTAGE 8

DIE BESTEN GAMECUBE-SPIELE ALLER ZEITEN

Wir sagen euch, welche Spiele für Nintendos Würfel in jede Sammlung gehören!

TEST 40 FIFA STREET 2

Schafft die Fortsetzung von EAs Straßen-Kick den Aufstieg in die erste Liga?

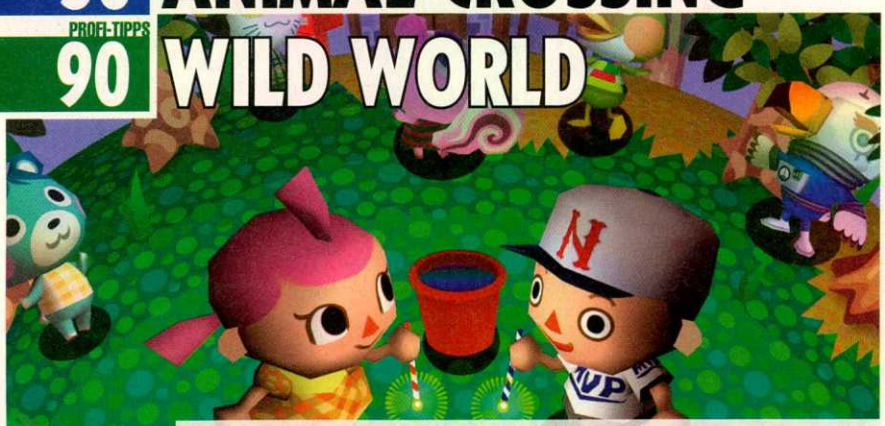
TEST 44 ODAMA

大玉

So einen Flipper habt ihr garantiert noch nie gespielt!

TEST 50 ANIMAL CROSSING

PROFI-TIPPS 90 WILD WORLD



Das taugt die deutsche Version des japanischen Megasellers. Mit großem Online-Test!

VORSCHAU

GAMECUBE | NINTENDO DS

28 Harvest Moon: Magical Melody
Erste Eindrücke der GameCube- und DS-Fassungen der knallbunten Lebens-Simulation

GAME BOY

30 Final Fantasy IV
Die Umsetzung des SNES-Klassikers lässt RPG-Fans das Wasser im Mund zusammenlaufen.

TEST

GAMECUBE

40 FIFA Street 2
44 Odama
48 Sonic Riders

NINTENDO DS

50 Animal Crossing: Wild World
63 Big Mutha Truckers
62 Ford Racing 3
61 Frogger – Helmet Chaos
56 Phoenix Wright
54 Resident Evil DS
60 Titeuf Mission Nadia
63 Snood 2: On Vacation
58 Worms: Open Warfare

GAME BOY

67 Hello Kitty: Der große Party-Spaß
67 Kong: The King of Atlantis
66 Shaman King – Master of Spirits 2
64 Tales of Phantasia

KOMPLETTLÖSUNG

90 Animal Crossing: Wild World

CHEATS & CODES

GAMECUBE

86 Die Unglaublichen – The Incredibles: Der Angriff des Tunnelgräbers
88 GUN
87 Outlaw Golf
87 Peter Jackson's King Kong
88 Pokémon XD: Der dunkle Sturm
88 Prince of Persia: Two Thrones
87 SpongeBob Schwammkopf: Film ab!
87 True Crime: New York City

NINTENDO DS

88 Super Mario 64 DS

GAME BOY

86 Die Unglaublichen – The Incredibles: Der Angriff des Tunnelgräbers

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. HERZALLERLIEBST
Die Nachbarn in *Animal Crossing: WW* sind uns ans Herz gewachsen.

2. NOCH PORTABLER
Nintendo hat den kompakteren und schärferen DS Lite enthüllt.

3. FITMACHER
Ein weiterer IQ-Trainer für Erwachsene findet den Weg nach Europa.

4. SCHUMI III
Dominik Hellfritzsch hat alle *Mario Kart*-Rivalen hinter sich gelassen.

5. IHR SEID GEFRAGT!
Ihr dürft die N-ZONE nach euren Wünschen gestalten (Seite 78).

Flops

1. AB IN DIE TONNE!
Kong: King of Atlantis hat den Spielspaß im Dschungel gelassen.

2. VERFAHREN
Ein Trip zur Autobahntanke ist spannender als *Big Mutha Truckers*.

3. MIT DEM FORD FORT ...
Nach einer Probefahrt *Ford Racing 3* steigt man gern auf die Bahn um.

4. SAM, WO STECKST DU?
Ubisoft hat *Splinter Cell: Double Agent* auf September verschoben.

5. ENGLISCH-ZWANG
Phoenix Wright erscheint leider nicht in Deutschland.

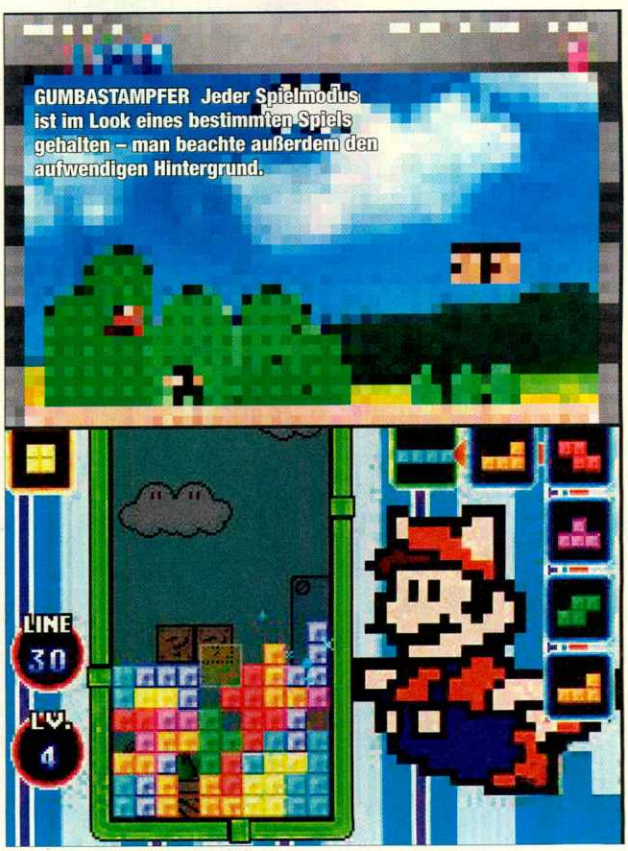
Tetris DS

GESCHICKLICHKEIT **Ein Puzzleklassiker feiert sein Comeback.**

ZEHNKAMPF Auch im Wi-Fi-Modus dürft ihr euch verschiedener Items bedienen, etwa des Buu-Huu-Geistes.

Der Game-Boy-Klassiker *Tetris* war Ende der 80er-Jahre so erfolgreich, dass einige Spieler am liebsten eine Jahresration „Lange" gebunkert hätten, um den berühmten *Tetris*-Effekt auszulösen. Gemeint ist der schrille Sound, mit dem sich fünf Reihen gleichzeitig vom Bildschirm verabschieden. Nachdem THQ lange Zeit ein *Tetris*-Spiel nach dem anderen veröffentlichte, haucht jetzt Nintendo dem unverbrauchten Spielprinzip im Frühjahr neues Leben ein. *Tetris DS* bietet sechs Spielmodi, die jeweils von einem Nintendo-Maskottchen wie Mario, Zelda oder Samus Aran präsentiert werden, und frischt den Puzzle-Methusalem mit einem interessanten „Touch-Mode" auf: Hier befinden sich alle Bausteine in einem Käfig, der an Luftballons befestigt ist. Mittels Stylus bugsiert ihr die unterschiedlich geformten Klötzchen auf dem Touchscreen in die richtige Position. Dabei könnt ihr die Steine sogar durch Antippen drehen, was auf den höheren Schwierigkeitsstufen nicht mehr möglich ist. Habt ihr genügend Steine nach unten befördert, fällt der Käfig zu Boden und die Luftballons werden freigesetzt – Level erfolgreich gelöst! Neben weiteren Aufgaben dieser Art sind die beiden Wi-Fi-Modi das Highlight von *Tetris DS*: Zwei oder vier Spieler dürfen online um die Wette hochstapeln, bis zu zehn Strategen wetteifern im Heimnetzwerk um den Sieg – für die letztgenannte Verbindung wird sogar nur eine einzige Cartridge benötigt! **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 21. April



GUMBASTAMPFER Jeder Spielmodus ist im Look eines bestimmten Spiels gehalten – man beachte außerdem den aufwendigen Hintergrund.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ WIR SIND NINTENDO Bad Münstereifel in Nordrhein-Westfalen wird jährlich zum Mekka der Nintendo-Fans. Nicht nur zahlreiche Turniere und das Kennenlernen von Gleichgesinnten stehen im Vordergrund: Auf der vierten NCON wurden die Teilnehmer sogar Zeuge eines Heiratsantrags. Von Freitag, 21. April, bis Sonntag, 23. April, findet die NCON V unter dem Motto „Wir sind Nintendo" statt. Infos zu Anreise und Ablauf von Europas größtem Nintendo-Fantreffen erhaltet ihr unter www.ncon.org. **+++ WI-FI-MAGIE** Ubisoft bringt *Lost Magic* noch dieses Jahr nach Europa. Neben einem umfangreichen Soloabenteuer, in dem der Held Isaac zahlreiche Zaubersprüche erlernt, um

Metroid Prime: Hunters

EGO-SHOOTER **Das erste Spiel mit DS(L)-Telefonie**

Quasselstrippen, aufgepasst: *Metroid Prime: Hunters* wird online über einen Voice-Chat verfügen, der Gebrauch vom internen Mikrofon des DS macht. Ihr dürft festlegen, ob ihr vor oder nach einem Deathmatch mit einem registrierten Kontakt aus eurer Freundeliste plaudern wollt – dazu reicht ein simpler Klick auf das Chat-Symbol im Online-Menü. Besonders interessant ist der Voice-Chat deshalb, weil man sich nach einem Deathmatch über das soeben gespielte Turnier unterhalten kann, um Taktiken auszutauschen oder Tricks zu verraten. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 5. Mai

Chibi-Robo!

ACTION-ADVENTURE **Putze mit Stand-by-Modus gesucht!**

Der knuffige Stromstecker Chibo-Ribo, Held des Spiels, ist eine Haushaltshilfe wie aus dem Bilderbuch: immer auf Abruf, ständig um das Wohl der Familie Sanderson besorgt und dank praktischem Netzanschluss in Windeseile mit neuem Saft getankt. Im gleichnamigen Spiel erkundet ihr das frei begehbare Häuschen der Sandersons, kümmert euch um die Bedürfnisse von Tochter Jenny und Co., sammelt Upgrades und macht Bekanntschaft mit zahlreichen Spielzeugen, die erst in der Nacht zum Leben erwachen. Denn wie bei der *Pikmin*-Serie müsst ihr nach jedem Tag im Chibi-Haus eine Ruhepause einlegen und lasst dort eure Tageserfolge von eurem persönlichen Roboterassistenten Tellyvision auswerten. Das 3D-Abenteuer sieht technisch nicht überragend aus, macht aber dank des interessanten Gameplays neugierig auf mehr. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 26. Mai

Polarium Advance

GESCHICKLICHKEIT **Auch ohne Stylus zum Linienkünstler!**

Kennt ihr diese Abreißkalender, bei denen Tag für Tag ein Spruch oder Hausfrauenrat zum Vorschein kommt? In *Polarium Advance* könnt ihr bald schon ein ganzes Jahr lang euer Gehirn auf andere Weise auf Vordermann bringen. Der Titel stellt euch vor exakt 365 einzelne Puzzle-Herausforderungen. Habt ihr diese gelöst, so dürft ihr im Editor auch neue Levels kreieren. Darüber hinaus lassen sich per Passwortsystem zahlreiche Rätsel aus der DS-Version übertragen. Selbst für Profis gibt es etwas Neues: Starre Blöcke, Mehrfachblöcke und Hindernisblöcke reichern das ohnehin schon hektische Spielprinzip mit zusätzlichem Tiefgang an. Herzstück ist jedoch der Time-Attack-Modus: Hier verbindet ihr, ohne abzusetzen, schwarze und weiße Blöcke und dreht diese mit der A-Taste um. Tragen alle Blöcke einer Reihe die gleiche Farbe, werden diese aufgelöst und die nächste Reihe ist dran. Die Steuerung klappt erstaunlich gut, spielerisch erwartet euch das bekannte *Polarium*-Suchtgefühl. Der DS-Ableger war uns 88 Prozent wert. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 7. April

sich dem Bösen zu widersetzen, werden auch Online-Schlachten in der Art von *Golden Sun* (Game Boy) möglich sein. Einen exakten Termin gibt es leider noch nicht. **+++ KEIN HAPPYEND** Nach den schlechten Verkaufszahlen der PC-Version will Activision die Simulation *The Movies* nicht mehr für den GameCube veröffentlichen. Einen späteren Release für PlayStation 2 und Xbox will man sich offen halten. **+++ DER LITE KOMMT!** Nintendo hat bestätigt, dass der DS Lite auch in Europa erscheinen wird. In welchen Farben das Gerät erhältlich sein wird, ist noch nicht bekannt. In Japan erscheint der DS Lite am 3. März in den Farben Crystal White, Ice Blue und Enamen Navy. **+++ SCHLÜSSELREDE** Verschiedene Nintendo-Vertreter sprechen am 20. März im Rahmen der Game Developers' Conference über Erfolge und Schwierigkeiten des Wi-Fi-Services. Auch *Animal Crossing: Wild World* steht dabei im Mittelpunkt der Rede. +++

Die besten GameCube

„Simply the Best" – wer gibt sich schon gerne mit dem Durchschnitt zufrieden. Die Zeit ist zu kostbar und das Geld ist zu knapp, um verkorkste Machwerke fehlgeleiteter Programmierer auf seinem GameCube zu spielen oder mit mittelmäßigen Action-Adventures das Wochenende zu verbringen. Nach über vier Jahren mit unserem geliebten Würfel ziehen wir Bilanz und präsentieren euch die besten GameCube-Spiele aller Zeiten, Eindrücke aus der Redaktion, die besten Mehrspieler-Hits, interessante Statistiken und knackige Rätsel – viel Spaß!

BEAT 'EM UP | GESAMT GETESTET: 23 | DURCHSCHNITT: 74%

1. Soul Calibur II 90%
Vorzeigeprügler der Superlative – die umfangreiche Kämpferauswahl und der neue Waffenmeister-Modus mit seinen 54 Missionen lassen Beat-'em-Up-Fans in Jubelgeschrei ausbrechen. Auf der Suche nach dem mystischen Schwert Soul Edge erfreuen nicht nur die grandiose Präsentation und das intuitive Gameplay, sondern auch der Auftritt von Abenteuerheld Link. Aber wo ist eigentlich die Mario-Sippe geblieben? Die steckt doch sonst ihre Nase in jedes Spiel – seltsam!

2. WWE: Day of Reckoning 2 88%
Wrestling-Spektakel mit bombastischer Präsentation, allerdings auch mit Nebenwirkungen: Christoph hat das alles zu ernst genommen und sich anschließend Udo geschnappt und mit einem Back Suplex durch die Redaktion geschleudert. Aber keine Sorge, Udo hat es überlebt und Christophs blaues Auge war nach drei Wochen auch

3. Def Jam: Fight for NY 87%
Das Spiel zum Plattenlabel Def Jam besticht nicht nur durch die tollen Hip-Hop-Beats, sondern auch durch knallharte Prügel-Action mit gelungenem Gameplay. Ich weiß nicht genau, warum, aber trotz fetter Gangster-Musik fällt mir da der alte Elvis-Song wieder ein: „In the Ghetto …"

4. Super Smash Bros. Melee 85%
Eines der ersten GameCube-Spiele ist zugleich auch eines der meistverkauften. Hier kloppen sich zahlreiche NIntendo-Helden auf die Nase - im Mehrspieler-Modus unschlagbar. Der Nachfolger wurde bereits als Starttitel für den Nintendo Revolution angekündigt.

Genre-Gurke:
Legends of Wrestling | Publisher: Acclaim | Getestet in Ausgabe: 07/02 | Wertung: 56%
Sollte der Wohnzimmer-Tisch wackeln, bekommt ihr hier eine legendäre Unterlage – spielt es nur nicht!

ACTION | GESAMT GETESTET: 59 | DURCHSCHNITT: 73%

1. Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike 91%
Krawall im All – Achtung: Sternenkreuzer von links, TIE-Fighter auf 9 Uhr und anschließend wird in den Bodenmissionen gefeuert, bis auch die letzten Storm-Trooper ins Gras gebissen haben. Entwickler Factor 5 zeigt in beeindruckender Weise, wie furiose Action-Kost auf dem GameCube auszusehen hat, und zaubert grandiose Explosionen, beeindruckende Massenschlachten am Sternenhimmel und abwechslungsreiche Missionen auf den Bildschirm. Darüber hinaus integrierte Factor 5 den kompletten zweiten Teil als kooperativen Zweispieler-Modus. Optisch und akkustisch eines der besten GameCube-Spiele – möge die Macht mit euch sein!

2. Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II, Viewtiful Joe, Viewtiful Joe 2 je 90%
Die Jedis belegen auch den zweiten Platz der Action-Charts, bekommen aber gewaltige Konkurrenz durch Viewtiful Joe, der sich mit einem Oldschool-Beat-'em-Up-Gameplay und knackigen Rätseln gleich zweimal dazugesellt.

3. GUN, Peter Jackson's King Kong je 87%
Mich laust der Affe! Kurz vor Jahresende 2005 wird es zuerst im Wilden Westen ungemütlich und anschließend in New York. *GUN* überzeugt mit offenem Spielkonzept und toller Wildwest-Atmosphäre, hinter der sich *King Kong* jedoch nicht zu verstecken braucht.

4. Freedom Fighters, Ikaruga, James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau, True Crime: Streets of L.A. je 86%
Neben den bekannten Actiongrößen sticht *Ikaruga* als einziger klassischer Shooter aus der Menge der Action-Titel hervor: schwer, aber mit innovativem Spielkonzept – eben typisch Treasure!

5. Conflict: Desert Storm II, James Bond 007: Alles oder nichts
Der zweite Wüstensturm aus den Jugendtagen des Nintendo GameCube kann auch heute noch überzeugen, während James Bond in *Alles oder nichts* wie üblich einen blitzsauberen Job macht, die Welt rettet und dem Russen Nikolai Diavolo seine Grenzen aufzeigt.

Genre-Gurke:
Beyblade: Super Tournament Battle | Publisher: Atari | Getestet in Ausgabe: 01/04 | Wertung: 38%
Wir kriegen einen Drehwurm und uns wird schlecht – verunglückte Adaption eines Kult-Phänomens!

-Spiele aller Zeiten!

Nur nicht den Überblick verlieren!

375 Spiele hat die N-ZONE-Redaktion in den letzten vier Jahren gespielt, bis die Finger qualmten. Welche Titel am besten abgeschnitten haben, zeigen wir euch in unseren All-Time-GameCube-Charts:

Top 5

1. Resident Evil 4, The Legend of Zelda: The Wind Waker je 95%
2. Metroid Prime, Metroid Prime 2: Echoes je 94%
3. Prince of Persia: Warrior Within 92%
4. F-Zero GX, Madden NFL 2005, Prince of Persia: The Sands of Time Starfox Adventures, Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike, Super Mario Sunshine, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, Tony Hawk's Underground 2 je 91%
5. Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Fire Emblem: Path of Radiance, Madden NFL 2004, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Paper Mario: Die Legende vom Äonentor, Pikmin 2, Pokémon Colosseum, Prince of Persia: The Two Thrones, Soul Calibur II, SSX On Tour, Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II, Tiger Woods PGA Tour 2005, Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Tony Hawk's American Wasteland, Tony Hawk's Underground
Viewtiful Joe, Viewtiful Joe 2 je 90%

Flop 5

1. Beyblade: Super Tournament Battle 38%
2. Drei Engel für Charlie: Volle Power 39%
3. Die Monster AG: Monster Ball, Jeremy McGrath Supercross World, MC GROOVZ danceCRAZE je 40%
4. Disney Sports Skateboarding, Superman: Shadow of Apokolips je 45%

ACTION-ADVENTURE | GESAMT GETESTET: 54 | DURCHSCHNITT: 77%

1. Resident Evil 4, The Legend of Zelda: The Wind Waker je 95%
Parallelen zwischen Hits – beide Titel bringen Innovationen in die jeweilige Serie. *Resident Evil 4* spielt sich actionlastiger denn je und *Zelda* sorgt mit dem Cel-Shading-Stil für jede Menge kontroverse Diskussionen. Dafür sorgen die stimmungsvolle Atmosphäre und die geniale Story in beiden Spielen für ein atemberaubendes Spielerlebnis – allerdings habt ihr mit *Zelda* wesentlich länger Spaß, während *Resident Evil* mit seiner bombastischen Präsentation für offene Münder sorgt. Gruseln oder Winde beschwören, das ist hier die Frage!

2. Prince of Persia: Warrior Within 92%
Platz 2 für den Prinzen aus Persien – der Nachfolger von *Prince of Persia: The Sands of Time* überzeugt erneut mit grafisch opulenten Spielereien und einem erweiterten Kampfsystem. Klasse, was Ubisoft aus dem Klassiker gemacht hat!

3. Prince of Persia: The Sands of Time, Starfox Adventures, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory je 91%
Der erste Teil des Prinzen-Revivals muss den dritten Rang mit Sam Fisher und Fox McCloud teilen – *Star Fox Adventures* war leider Rares Abschiedsgeschenk an alle GameCube-Besitzer.

4. Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Prince of Persia: The Two Thrones je 90%
Hier sei vor allem das gruselige *Eternal Darkness* empfohlen.

5. Beyond Good & Evil, Resident Evil Zero je 89%
Zum zweiten Mal ist *Resident Evil* vertreten. Daneben platziert sich eine kleine Perle, denn in *Beyond Good & Evil* wird es richtig spannend. Reporterin Jade deckt mit Rüsselnase Pey'J eine Verschwörung auf – fantastisch!

Weitere Highlights:
Luigi's Mansion, Sphinx und die verfluchte Mumie, Resident Evil, The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

Genre-Gurke:
Superman: Shadow of Apokolips | Publisher: Atari | Getestet in Ausgabe: 05/03 | Wertung: 45%
Hallo? Schon mal was von schwenkbarer Kamerafführung gehört? Superman erleidet schnell eine Bruchlandung.

Hintergründe zu dieser Reportage

Diese Reportage hat nicht nur viel Arbeitseinsatz, Schweiß und Nerven gekostet, auch unschuldige Weingummitierchen mussten ihr Leben lassen, die Mikrowelle lief heiß und der Getränkevorrat wurde knapp.

ILLUSTRATION
Natürlich ist der Schreibtisch im Normalfall aufgeräumt und sauber!

Verbrauchte Süßigkeiten: 3 Tüten Fruchtgummi, 2 Tüten Chips (Meine Güte, war mir danach schlecht!)
Verbrauchte Zigaretten: 0 (Gott sei Dank ;-))
Kaffeekonsum: 0 – mein Kreislauf dankt es!
Teebeutel: 14 (6x Früchte, 5x Schwarz, 3x Rooibos)
Gekühlte Getränke: 6,5 Flaschen Cola Light
(den Rest der siebten Flasche hat Fabian getrunken)
Wutanfälle: 1 (weil Excel nicht so wollte wie ich)
Verunglückte Fotos: 2 (weil Udo nur Faxen gemacht hat)
Nahrungsmittel: 2 Tiefkühl-Pizzen, 1 Dönerteller, 1 Fertiggericht, 2 Menüs bei einem amerikanischen Fast-Food-Restaurant
Lange Diskussionen mit Fabian: 2 ;-)

GESCHICKLICHKEIT | GESAMT GETESTET: 21 | DURCHSCHNITT: 74%

1. Donkey Konga 1 + 2 je 89%

Donkey Konga: Nintendos Percussion-Simulation bringt jede Party in Schwung, wenn man erst mal die Berührungsängste mit dem Bongo-Controller abgebaut hat. Dann haben selbst Rhythmus-Zombies wie Fabian Spaß in der Trommelgruppe! Die Musikauswahl ist mit Hits wie „99 Luftballons" und klassischen Stücken wie dem „Türkischen Marsch" von Mozart äußerst abwechslungsreich. Geniales Konzept – die Redaktion überlegt schon, die Telefone wieder abzuschaffen und auf Klopfzeichen umzusteigen!

2. Mario Party 6 87%

So langsam bekommen wir einen Kater von den vielen Feten! *Mario Party 6* bietet aber dank des mitgelieferten Mikrofons und den daraus resultierenden innovativen Minispielen erneut einen Grund zum Feiern. Für die kleine Privatfeier unter Freunden genau das Richtige, alleine ist es wie ein Geburtstag ohne Kuchen und Freunde: öde!

3. Dancing Stage Mario Mix 85%

Nachdem Fabian schon mit der Koordination seiner Hände in *Donka Konga* überfordert war, gab er den Test des Tanzspiels wortlos an Sascha weiter. Der hüpft und springt seitdem regelmäßig durch die Redaktion und behauptet, es seien Tanzschritte. Ja, ja, ganz sicher – und die Choreografie sieht auch gaaaanz toll aus!

Weiteres Highlight:
Super Monkey Ball 2

Genre-Gurke:
MC GROOVZ danceCRAZE | Publisher: MadCatz | Getestet in Ausgabe: 09/05 | Wertung: 40%
Die Tanzschritte passen nicht zum Takt, aber wen stört das bei einem Musikspiel schon großartig?

TRENDSPORT | GESAMT GETESTET: 21 | DURCHSCHNITT: 78%

1. Tony Hawk's Underground 2 je 91%

Tony Hawk ist mit seinen Skateboard-Künsten weltweit zum Idol geworden – auch auf dem GameCube stürmt der Profi an die Spitze und holt sich die Krone für das beste Trendsport-Spiel. Kein Wunder, die Spielmechanik der Titel ist überragend und das Spielgefühl intuitiv, allerdings seien blutige Anfänger an dieser Stelle gewarnt: Ganz so leicht trickst es sich mit dem Skateboard nicht. Allerdings liegt genau darin auch der Reiz der Serie: immer besser zu werden!

2. SSX On Tour, Tony Hawk's American Wasteland, Tony Hawk's Underground je 90%

Und gleich zweimal Tony Hawk. Zum einen mit dem ersten *Underground*-Teil, zum anderen mit dem letzten Teil: *American Wasteland*. Dort steuert ihr zum ersten Mal ein BMX und macht die Skater-Metropole LA unsicher. Dazu gesellt sich *SSX On Tour*.

3. Aggressive Inline, SSX 3 89%

Die Top 3 scheinen nur aus Boardern und Skatern zu bestehen. Auch auf dem dritten Platz machen sich wieder die Boarder breit, diesmal mit *SSX 3*. Dann sind schon wieder die Skater an der Reihe, diesmal aber nicht auf vier Rollen, sondern auf acht – mit *Agressive Inline*.

Genre-Gurke:
Disney Sports Skateboarding | Publisher: Konami | Getestet in Ausgabe: 04/03 | Wertung: 45%
Eines steht jetzt hoffentlich fest: Kein Disney-Charakter rührt je wieder ein Skateboard an!

ROLLENSPIELE * | GESAMT GETESTET: 19 | DURCHSCHNITT: 83%

1. Paper Mario: Die Legende vom Äonentor, Pokémon Colosseum je 90%
Mit *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* sind Lachanfälle garantiert, denn das ausgefeilte Rollenspiel-Abenteuer besticht durch seinen einzigartigen Humor. Allerdings machen wir uns Sorgen um Prinzessin Peach. Denn Entführungsopfer neigen dazu, sich in ihren Entführer zu verlieben. Steht also bald eine Hochzeit von Oberbösewicht Bowser und Peach auf dem Plan? Die Pokémon-Bande platziert sich ebenfalls ganz oben.

2. Pokémon XD: Der dunkle Sturm, Tales of Symphonia je 89%
Und wieder Pokémon: Das Spielkonzept der Vorgänger wurde beibehalten, allerdings gibt es nun Pokémon mit verdunkelten Herzen, spezielle Attacken und eine spannende Erzählung um das Pokémon Dark Lugia. Auch *Tales of Symphonia* überzeugt mit einer schönen Story und wunderschön gezeichneten Hintergründen.

3. Final Fantasy: Crystal Chronicles, Skies of Arcadia Legends je 88%
Nach Jahren der Entbehrung kam mit *Crystal Chronicles* wieder ein *Final Fantasy*-Spiel für eine Nintendo-Konsole – zwar nicht sehr klassisch, aber dafür mit bis zu vier Spielern simultan und GBA-Link-Möglichkeit, während mit *Skies of Arcadia* ein Dreamcast-Klassiker seine Wiederauferstehung feiert.

Weitere Highlights:
Baten Kaitos, Baldur's Gate: Dark Alliance

Genre-Gurke:
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen | Publisher: Konami | Getestet in Ausgabe: 01/05 | Wertung: 60%
Wir rauben euch die Illusion – für Fans okay, alle anderen schlafen ein!

STRATEGIE * | GESAMT GETESTET: 8 | DURCHSCHNITT: 83%

1. Fire Emblem: Path of Radiance, Pikmin 2 je 90%
Da hätten es die kleinen Pikmin von Shigeru Miyamoto mit dem zweiten Teil doch fast geschafft, die Krone alleine einzuheimsen, zumal der Zweispielermodus sehr gelungen ist. Allerdings funkte *Fire Emblem: Path of Radiance* in der zweiten Jahreshälfte 2005 dazwischen, das aber nicht ganz so leicht zugänglich ist wie das Gartenabenteuer. Am besten schlagt ihr gleich bei beiden Titeln zu, dann vergehen die nächsten vier Wochen wie im Flug!

2. Pikmin 88%
Captain Olimar erleidet auf einem fernen Planeten Bruchlandung und sucht mithilfe der kleinen Pikmin die Einzelteile seines Raumschiffes zusammen, um möglichst schnell wieder zu verduften. Nintendos kleine Gartensimulation glänzt durch liebevolle Grafik und ein geniales Gameplay, das euch so manche schlaflose Nacht beschert.

3. Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution 86%
Lustiges Kartentauschen für Leute, die gerne Karten tauschen – logisch! Das Gameplay ist komplex und motivierend, verschreckte aber dennoch viele Rollenspiel-Fans, da es kein klassisches *Phantasy Star* mehr ist. Wer darüber hinwegsehen kann, bekommt ein tolles Rollenspiel serviert!

Genre-Gurke:
Future Tactics ist zwar „nur" gut, aber mit 73% sicher keine Gurke!

Zu viel des Guten und Dürre-Episoden!

Kurz vor Weihnachten 2002 (Ausgabe 12/02) brach in der Redaktion das Chaos aus. Wir sind zwar viele Testmuster gewohnt, allerdings erreichten uns in diesem Monat 23 Titel, die alle den Weg ins Heft geschafft haben. Dafür gab es extra Fleißkärtchen für die Redaktion und einen selbst gebackenen Stollen von Fabian!

Folgende Titel gab es zu bestaunen: *Ace Golf, Bomberman Generation, Casper, Die Hard Vendetta, FIFA Football 2003, Godzilla: Destroy all Monsters, Kelly Slater's Pro Surfer, Largo Winch, Madden NFL 2003, Mario Party 4, Mat Hoffman's Pro BMX 2, Mystic Heroes, Need for Speed: Hot Pursuit 2, NHL 2003, NHL Hitz 2003, Robotech Battlecry, Rocky, Scooby-Doo! Nacht der tausend Schrecken, Spyro: Enter the Dragonfly, Starfox Adventures, Star Wars: The Clone Wars, TimeSplitters 2, Top Gun: Combat Zones*

Dagegen herrschte in Ausgabe 13/03 absolute Flaute, lediglich *Ty the Tasmanian Tiger* schneite zu einem Test in die Redaktion und sahnte durchschnittliche 74% ab.

EGO-SHOOTER * | GESAMT GETESTET: 25 | DURCHSCHNITT: 81%

1. Metroid Prime, Metroid Prime 2: Echoes je 94%
Die *Metroid Prime*-Saga spielt in einer eigenen Liga. Der Abstand zum Zweitplatzierten ist mit 6 % riesig. Kein Wunder also, dass sich beide Teile harmonisch den ersten Platz teilen und ihn mit einer bombastischen Grafik, wunderschönem Bump-Mapping, harmonischen Sounds und einem fesselnden Gameplay verteidigen – wohl bis ans Ende der GameCube-Ära. Vor Samus Aran kann man nur auf die Knie fallen und dankbar sein!

2. TimeSplitters 2, XIII je 88%
Auf die superbe Einzelspieler-Kampagne in *TimeSplitters 2* wollen wir nur am Rande hinweisen, gilt der Titel doch bis heute als der genialste Mehrspieler-Shooter (mehr dazu an anderer Stelle). Richtig abgefahren wird es im Cel-Shading-Shooter *XIII*.

3. Medal of Honor: Frontline, TimeSplitters Future Perfect je 87%
Im letzten Teil der *TimeSplitters*-Reihe reist Marine Cortez quer durch Raum und Zeit und sorgt für witzige Slapstick-Einlagen. Knallhart geht es im Weltkriegs-Drama *MoH: Frontline* zur Sache.

4. Call of Duty 2: Big Red One 86%
Wer auf Kriegs-Action steht, zieht mit den Jungs der „Big Red One" in den harten Einsatz! Activision zauberte hier den besten I-Konsolenshooter bislang auf den Bildschirm. Unbedint mal Probe spielen.

5. GoldenEye: Rogue Agent, James Bond 007: Nightfire je 85%
Agenten unter sich: gleich zwei Bond-Abenteuer auf dem fünften Platz. Wir empfehlen euch im Zweifelsfall das fantastische *Nightfire* – geniale Story und toller Soundtrack!

Genre-Gurke:
Der Anschlag | Publisher: Ubisoft | Getestet in Ausgabe: 01/03 | Wertung: 47%
Ein Titel, der so heißt und gleichzeitig ein Attentat auf die Geschmacksnerven der Spieler darstellt – Absicht?

JUMP & RUN | GESAMT GETESTET: 44 | DURCHSCHNITT: 75%

1. Super Mario Sunshine 91%
Mario macht Urlaub – zumindest denkt er das. Aber kaum auf der Piazza Delfino angekommen, wird Mario für wilde Graffiti-Schmierereien verantwortlich gemacht. Und wieso erscheint plötzlich ein zweiter Mario in Terminator-Optik? *Super Mario Sunshine* ist trotz bunter Optik und sonnigen Flairs eine harte Nuss und bietet wochenlangen Spielspaß. Allerdings warten wir immer noch sehnsüchtig darauf, Marios Wasserkanone Dreckweg 08/17 endlich auf dem Verkaufssender QVC erwerben zu können – und wenn wir sofort bestellen, gibt's das Spiel vielleicht gratis dazu?

2. Rayman 3: Hoodlum Havoc 89%
Epidemien sind kein Spaß – das muss auch Rayman feststellen, denn die freundlichen Lums werden plötzlich alle böse. *Rayman* überzeugt durch wunderschöne Grafik und eine detailverliebte Umgebung. Zusätzlich sorgt der Humor für jede Menge Lacher.

3. Wario World 87%
Auch Bösewichter machen manchmal einen guten Job: Wario steht in Sachen Spielbarkeit seinem Rivalen Mario in fast nichts nach. Das liegt nicht zuletzt an den Machern: Treasure, das erneut seinen Ruf als Edelschmiede unterstreicht, liefert ein tolles Jump & Run mit Marios dickem Erzfeind ab.

4. Donkey Kong Jungle Beat 86%
Ein Jump & Run mit Trommel-Controller – jawohl! Was abgedreht klingt, spielt sich ganz famos und überzeugt mit witzigen Gameplay-Einfällen – leider gibt es bis jetzt nur einen Teil, der viel zu schnell zu Ende ist. Bitte mehr von diesen innovativen Titeln!

5. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex, Sonic Heroes, Sonic Mega Collection, Tak und die Macht des Juju
Platz 5 macht Segas Maskottchen mit THQs Jump&Run-Held Tak aus, während Crash abseits davon fast in der Versenkung verschwindet – völlig zu Unrecht. Habt ein Herz für Crash!

Genre-Gurke:
Castleween | Publisher: Wanadoo | Getestet in Ausgabe: 06/03 | Wertung: 49%
Eine Optik, als hätte man dem Spiel den Schonwaschgang verwehrt – Kameraprobleme begraben *Castleween* endgültig!

Publisher im Brennpunkt

Gut, dass wir verglichen haben! Welcher Publisher hat den GameCube am meisten unterstützt, wer hat die hochwertigsten Spiele abgeliefert?

Aber Quantität ist nicht gleich Qualität – deshalb haben wir uns die Titel der Hersteller mal genauer angeschaut und so die Top 10 der besten Publisher für den Nintendo GameCube ermittelt. Voraussetzung war allerdings die Veröffentlichung von mindestens zehn Spielen.

Publisher	Wertungsdurchschnitt
1. Nintendo	85%
2. Electronic Arts	80,4%
3. Capcom	80,3%
4. Activision	80%
5. Ubisoft	75%
6. Atari	74%
7. Acclaim	73%
8. THQ	72%
9. Vivendi	71%
10. Konami	68%

	Action	Action-Adventure	Beat 'em Up	Ego-Shooter	Geschicklichkeit	Jump & Run	Rennspiele	Rollenspiele	Simulation	Sport	Strategie	GESAMT	
Acclaim	0	0	2	1	1	3	11	0	0	3	0	21	
Activision	7	4	3	3	0	4	1	5	0	8	0	35	4. Platz
Atari	7	4	4	8	1	3	2	2	0	7	1	38	3. Platz
Avalon	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
Big Ben	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	3	
Buena Vista	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	
Capcom	5	5	1	0	0	0	0	1	0	0	0	12	
Codemasters	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
EA	11	6	4	8	1	4	11	1	4	31	0	81	1. Platz
Eidos	0	2	0	1	0	1	1	0	0	1	0	6	
Empire	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	3	
Flashpoint	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	
JoWooD Prod.	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	
Kemco	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	
Koch Media	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
Konami	5	3	1	0	0	1	1	1	0	12	0	24	
MadCatz	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	
Namco	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	
Nintendo	1	6	2	3	9	3	4	5	1	6	5	45	2. Platz
Rage	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
Sega	1	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0	4	
Take 2	2	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4	
TDK	1	2	0	0	0	1	1	0	0	1	0	6	
THQ	5	8	4	1	2	5	2	1	0	1	0	29	
Ubisoft	5	9	2	5	2	3	3	1	1	0	0	31	5. Platz
Vidis	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
Vivendi Universal	4	2	0	2	1	4	3	1	0	1	0	18	
Wanadoo	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	

SPORT | GESAMT GETESTET: 52 | DURCHSCHNITT: 81%

1. Madden NFL 2005 91%
Alle Jahre wieder bringt EA Fortsetzungen seiner beliebten Sportspiel-Serien. Mit der 2005er-Fassung der Football-Simulation *Madden* gelingt erneut der Touchdown. Überzeugender Umfang, genialer Soundtrack und kleine Detailverbesserungen bringen *Madden 2005* satte 91 Prozent ein. Auch wenn in Deutschland wohl wenige mit dem Thema etwas anfangen können, überzeugt das geniale Gameplay!

2. Madden NFL 2004, Tiger Woods PGA Tour 2005 je 90%
Madden, die zweite – diesmal mit der 2004er-Fassung, die im direkten Vergleich das Duell mit dem Nachfolger knapp verliert. Wer Entspannung sucht, geht mit Golfer-Legende Tiger Woods auf den Platz, um sein Handicap zu verbessern.

3. Madden NFL 06, NFL 2K3, Mario Power Tennis, Tiger Woods PGA Tour 2004, FIFA 06 je 89%
Jetzt wird es eng – neben den üblichen Verdächtigen finden wir auf Platz 3 auch endlich Mario, der in der Menge der American-Sports-Titel fast unterzugehen droht.

4. Madden NFL 2003, NHL 06, NHL 2005 je 88%
Und noch mal *Madden*, diesmal mit der Fassung 2003. Daneben haben aber auch die ersten Vertreter der Kufenkunst Eishockey ihren Auftritt. Egal ob Manager, Spieler oder Trainer – *NHL 2005* und *NHL 06* lassen kaum Wünsche offen.

5. NBA Live 2006, FIFA Football 2005, UEFA Champions League 2004-2005 je 87%
König Fußball regiert mit *FIFA Football 2005* und der *UEFA Champions League 2004-2005*. Alle Basketballer und NBA-Fans freuen sich über das grandiose *NBA Live 2006* und dunken dort wie ein junger Gott.

Weitere Highlights:
Beach Spikers, Mario Smash Football

Genre-Gurke:
Pro Tennis WTA Tour | Publisher: Konami | Getestet in Ausgabe: 11/02 | Wertung: 55%
Investiert das Geld lieber in ein reales Probetraining – macht mehr Spaß und ist gesund!

Zu viert ist's einfach geiler!

Wer spielt schon gerne alleine? In fröhlicher Runde bei Bergen von Chips und Flips und zwei Kisten Cola macht das Zocken doch gleich doppelt so viel Spaß. Wir haben für euch alle 375 getesteten Spiele erneut einem knallharten Mehrspieler-Test unterzogen und verraten euch, welche Kracher in eurer Sammlung auf keinen Fall fehlen dürfen.

MP = Multiplayer-Wertung

Titel	MP
Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Madden NFL 2005	91%
Madden NFL 2004	90%
NFL 2K3	90%
Phantasy Star Online III	90%
PSO: Episode I & II	90%
Soul Calibur II	90%
Star Wars Rogue Squadron III	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%
Bomberman Generation	89%
Burnout 2	89%

Titel	MP
Donkey Konga	89%
Donkey Konga 2	89%
FIFA 06	89%
FIFA Football 2005	89%
F-Zero GX	89%
Madden NFL 06	89%
Super Monkey Ball 2	89%
NHL 06	88%
NHL 2005	88%
Pokémon Colosseum	88%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	88%
Tiger Woods PGA Tour 2005	88%
Tony Hawk's American Wasteland	88%

Titel	MP
Tony Hawk's Underground	88%
Tony Hawk's Underground 2	88%
Zelda: Four Swords Adventures	88%
Ikaruga	87%
Mario Party 5	87%
Mario Party 6	87%
NBA Live 2006	87%
Tiger Woods PGA Tour 2004	87%
UEFA C. League 2004-2005	87%
WWE: Day of Reckoning	87%
WWE: Day of Reckoning 2	87%
Der Herr der Ringe 3	86%
Die Sims brechen aus	86%

RENNSPIELE * | GESAMT GETESTET: 44 | DURCHSCHNITT: 76%

1. F-Zero GX 91%

Sollte ich auf der Autobahn geblitzt werden, dann habe ich schon die perfekte Ausrede: Leider habe ich vor drei Stunden noch *F-Zero GX* gespielt und bin dem Geschwindigkeitsrausch verfallen. Noch nie sind Rennstrecken so schnell und flüssig an euch vorbeigerauscht. Interessant: In Japan gab es sogar *F-Zero GX*-Automaten, in die man eine GC-Memory-Card stecken konnte, um seine Highscores zu speichern. Leider war der Schlitz oft verstopft, weil irritierte Spieler dort Münzen hineinwarfen.

2. Mario Kart: Double Dash!! 89%

Einsitzer sind out! Deshalb werden die Karts in *Mario Kart: Double Dash!!* erweitert und ihr düst nun zu zweit über die Sternenstraße oder lasst euch von Fässer-Kanonen auf hohe Berge schießen. Der beste Fun-Racer aller Zeiten! Allerdings haben wir uns gefragt, warum es keine Tierschützer auf den Plan ruft, wenn wir mit den Panzern harmloser Schildkröten fremde Karts abschießen.

3. Burnout 2 88%

Im zweiten Teil der boostgetränkten Rennspiel-Serie ist die Straße erneut euer Revier. Dort fahrt ihr gegen Konkurrenten um Siege, springt über Kuppen, driftet durch die Kurven und versucht im Crash-Modus so viel Schaden wie möglich zu produzieren – eine konsequente Weiterentwicklung des ersten Teils. Schade, dass der dritte Teil GC-Besitzern vorenthalten wurde. Rasen wir weiter mit Teil 1 und 2 um die Wette!

4. Need for Speed Underground 2, Wave Race: Blue Storm je 87%

Need for Speed trifft den Nerv der Zeit: Tunen, Protzen, Rennen fahren – kaum ein Rennspiel war so angesagt wie *NfSU*. Ruhigere Naturen widmen sich dem wundeschönen Wellengang und realistischen Fahrverhalten der Jet-Skis in *Wave Race* – aber Vorsicht, die Steuerung ist sehr sensibel und wird alten N64-Veteranen anfangs ungewohnt vorkommen.

5. Burnout, Crazy Taxi 2, Freakstyle je 85%

Neben dem ersten Teil der *Burnout*-Reihe und dem BMX-Spektakel *Freakstyle* tummelt sich auf dem fünften Platz ein ganz besonderer Racer: der zweite Teil des witzigen Arcade-Renners *Crazy Taxi*. Dort seht ihr, wie stressig es im Straßenverkehr zugeht und wie ungemütlich Fahrgäste werden können. Nehmt Passanten auf, rast möglichst spektakulär zum Ziel und kassiert Kohle dafür.

Genre-Gurke:
Jeremy McGrath Supercross World | Publisher: Acclaim | Getestet in Ausgabe: 07/02 | Wertung: 40%
Stellt das BMX-Rad schnell in die Ecke und schnappt euch lieber einen *Burnout*-Renner!

SIMULATION * | GESAMT GETESTET: 6 | DURCHSCHNITT: 84%

1. Animal Crossing 89%
Wir lieben das Leben, die Liebe und die Lust. Gut, die letzten beiden finden in *Animal Crossing* keinen Platz, denn Nintendos Vorzeige-Sim soll ja jugendfrei bleiben. Ihr führt in der kleinen Stadt ein friedliches Leben, freundet euch mit Mitbewohnern an oder geht zum Fischen. *Animal Crossing* besticht zwar nicht durch optische Brillanz, dafür aber durch ein liebevolles Spielkonzept. Die deutsche Fassung wird sogar inklusive 59-Block-Memory-Card ausgeliefert.

2. Die Sims brechen aus 89%
Nein, die Sims sind nicht verhaftet worden und brechen aus dem Gefängnis aus, obwohl das sicher mal eine schöne Idee wäre. Im zweiten Teil verlassen die Sims die heimischen vier Wände, erkunden die Stadt und wollen permanent bei Laune gehalten werden. Das ist aufgrund der zahlreichen Bedürfnisse eures Sims gar nicht so leicht!

3. Die Sims 85%
Der erste Teil der weltberühmten Simulations-Reihe für den GameCube. Wir hätten noch einen Verbesserungsvorschlag: *Die Sims – N-ZONE-Edition.* Dort könnt ihr die Redakteure selbst steuern, am Heft arbeiten und hinterher die üblichen Redaktions-Partys am Pool feiern! (Sascha, hör auf zu träumen! – Anmerkung von Fabian)

Genre-Gurke:
Die niedrigste Wertung in diesem Genre bekam **Harvest Moon mit 78 %** und das können wir nicht als Gurke bezeichnen. So bleibt das Rollenspiel-Genre völlig gemüsefrei!

Das ganze Leben ist ein Quiz!

Wenn ihr die Reportage gründlich gelesen habt und auch die Spiele im Überblick (auf Seite 36 bis 38) eines Blickes würdigt, dürfte euch das Lösen der folgenden Fragen nicht schwer fallen. Vorausgesetzt, ihr habt in Mathe etwas aufgepasst, beherrscht die Grundrechenarten und habt ein wenig logisches Denkvermögen.

1. Welche Wertung zwischen 55 % und 95 % hat kein GameCube-Spiel je von uns bekommen?

2. Wenn ihr die Buchstaben des Alphabetes den Zahlen 1 bis 26 zuordnet (A = 1, B = 2, C = 3 … Z = 26) und den *Titel Mario Smash Football* dann in Zahlen ausdrückt, welche Quersumme hat dieser?

3. Wie viele deutsche GameCube-Spiele haben wir in Ausgabe 01/06 getestet?

4. Das schlechteste GameCube-Spiel bekam welche Wertung?

5. Welche Wertung wurde im Genre Action-Adventure am häufigsten vergeben?

6. Errechnet die Differenz zwischen der Wertung des Erstplatzierten und des Zweitplatzierten im Genre Jump & Run.

7. Wie viele Spiele hat die N-ZONE im Bereich Trendsport getestet?

8. Welches Spiel wurde nicht im Testmarathon der Ausgabe 12/02 besprochen?
Antwortmöglichkeiten: Starfox Adventures = 3 | Beach Spikers = 6 | Robotech Battlecry = 9

9. Wie viele *Mario Party*-Spiele sind für den GameCube erschienen?

Aufgepasst, jetzt wird es haarig. Löst untenstehende Rechenaufgabe und schickt uns eurer Ergebnis (mehr dazu im Infokasten). Unter allen Einsendungen verlosen wir fünf riesige GameCube-Pakete. Viel Glück!

Antwort 2 + Antwort 1 X Antwort 3 X Antwort 6 – Antwort 4 + Antwort 7 – Antwort 5 – Antwort 9 X Antwort 8 =

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 17 Lösung Name Anschrift“ an die 82 098 (z. B.: nzone 17 9999 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt).

D: 82 098;
€ 0,49/SMS alle Netze
(inkl. VF-D2-Anteil
€ 0,12/SMS)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 17
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 5. April 2006

ERFOLGSGESCHICHTE
Weltweit hat Nintendo bereits knapp 15 Millionen DS verkaufen können.

Nintendo im Blickpunkt

Wir sprachen **mit dem Chef von Nintendo Deutschland** über den Erfolg von Nintendo, den DS Lite und die Pläne für 2006.

Nintendo ist zur Zeit so erfolgreich wie nie, DS-Besitzer blicken einer goldenen Zukunft entgegen und der Revolution steht in den Startlöchern. Grund genug für uns, einmal bei Bernd Fakesch, dem Chef von Nintendo Deutschland nachzufragen, wie zufrieden er ist und worauf sich Nintendo-Fans 2006 noch freuen können. Leider konnte er uns zu einigen Fragen nur wenige neue Infos geben. Auch die Einstufung von *Viewtiful Joe: Red Hot Rumble* als Top-Titel sehen wir ihm nach. Aber jetzt wünschen wir euch erst mal viel Spaß beim Lesen!

N-ZONE ***Nintendo war zu Weihnachten unglaublich erfolgreich. Wie sieht es denn zurzeit für GameCube, Nintendo DS und Game Boy aus? Können Sie uns ein paar Zahlen nennen?***
Bernd Fakesch: Wir sind mit dem Weihnachtsgeschäft – wie mit dem Jahr 2005 insgesamt – mehr als zufrieden. Manch einer hat bezweifelt, dass wir mit dem Nintendo DS eine zweite Handheld-Marke etablieren könnten, ohne dem Game Boy Konkurrenz zu machen. Seit Jahresende steht aber fest: Unsere Prognosen, dass beide Systeme bestens nebeneinander existieren können, haben sich bewahrheitet. Im Jahr 2005 sind 530.000 Nintendo DS und 500.000 Game Boy Advance über die Ladentische gegangen. Damit haben wir erstmals seit dem *Pokémon*-Hype wieder mehr als 1 Million Handhelds in Deutschland verkauft. Mit beiden Konsolen stellen wir die Top 1 und die Top 2 auf dem Handheld-Markt. Dazu kommt der Nintendo GameCube, der in Deutschland mittlerweile 900.000 Käufer gefunden hat.

N-ZONE ***In Japan sind zahlreiche NES Classics erschienen, die in Deutschland noch nicht erhältlich sind. Plant Nintendo, einige dieser Titel auch hierzulande zu veröffentlichen?***
Bernd Fakesch: Konkrete Titel kann ich Ihnen momentan noch nicht nennen, aber ein interessanter Markt für Retrospiele ist eindeutig vorhanden und wir haben mit den NES Classics bisher sehr gute Erfahrungen gemacht. Erstens machen viele Nintendo-Titel aus den Anfängen des Videospiel-Booms den Kindern und Jugendlichen von heute noch genauso viel Spaß wie denen in den 80er und frühen 90er Jahren. Zweitens sind es gerade die heute erwachsenen Spieler der ersten Nintendo-Generation, die sich auf ein Wiedersehen mit solchen Titeln freuen. Das ist ja auch ein Grund, warum unsere kommende Konsole Revolution abwärtskompatibel sein wird.

N-ZONE ***Für GameCube-Besitzer sieht es derzeit etwas mau aus. Auf welche Top-Titel dürfen sich die GameCube-Fans dieses Jahr denn noch freuen?***
Bernd Fakesch: Auf die Nintendo GameCube-Fans wartet in diesem Jahr eine ganze Reihe toller Nintendo-Spiele-Neuheiten. Bereits seit Ende

INFO NINTENDO DS LITE

Nintendo kündigt DS Lite an!

Die wochenlangen Spekulationen um einen DS mit neuem Design sind beendet, der DS Lite kommt.

Der neue DS hat dieselbe Technik unter der Haube wie der alte DS – sprich, er spielt dieselben Spiele ab. Überarbeitet hat Nintendo aber das Design des Handhelds. So ist das neue Gerät schlanker als das Original und insgesamt um ein Drittel kleiner. Der DS Lite ist um 20 Prozent leichter (218 Gramm gegenüber 275 Gramm) als der „alte" DS und verfügt über hellere Bildschirme. Die Bildschirme sind zudem in der Helligkeit einstellbar, was Auswirkungen auf die Akkulaufzeit hat. Auf maximaler Beleuchtungsstufe soll der Akku des neuen DS nämlich deutlich früher schlappmachen als bisher. Darüber hinaus ordnete Nintendo Power, Select und Start-Button neu an und verpasste dem DS ein insgesamt hübscheres Aussehen. Das Mikrofon wanderte zudem in die Mitte der beiden Bildschirme. Der Stylus wird nun auch nicht mehr von oben im DS verstaut, sondern von der Seite. Der DS Lite erscheint am 2. März in Japan und wird nur unwesentlich teurer als der bisherige DS sein. Einen Termin für Europa wird Nintendo noch bekannt geben.

1 2 **UNVERÄNDERT** Die Game-Boy-Advance-Module werden nach wie vor in die Unterseite des DS geschoben. Die DS-Cartridges werden an der Oberseite eingeschoben.

3 **AUFBEWAHRUNGSORT** Der Stylus wird nun nicht mehr von oben sondern von der Seite in den DS gesteckt.

4 **NEU** Eine kleine Klappe schützt beim DS Lite den Game-Boy-Advance-Modul-Schacht vor Schmutz und Staub.

SCHICK Nintendo veröffentlicht den DS Lite zum Start in Japan in drei Farben.

Bernd Fakesch, General Manager

Januar sorgt *Mario Party 7* für gewohnt gute Laune, sogar für bis zu acht Spieler. Ab 10. März sorgt Superheld Viewtiful Joe in *Viewtiful Joe: Red Hot Rumble* wieder für mächtig viel Action auf dem Nintendo GameCube. Ende März präsentieren wir dann mit *Odama* einen ganz neuen, außergewöhnlichen Genre-Mix aus klassischem Pinball und packendem Abenteuer- und Strategiespiel. Und mit dem neuesten Teil des beliebten Farm-RPGs *Harvest Moon: Magical Melody* sowie dem Abenteuer *ChiBiRobo!* gibt es für die Nintendo GameCube-Fans auch im Frühjahr jede Menge Spielspaß. Darüber hinaus hat Nintendo Japan das heiß ersehnte *The Legend of Zelda: Twilight Princess* noch für dieses Jahr angekündigt. Unsere Entwickler, allen voran Shigeru Miyamoto, haben sich hier selbst übertroffen und wir können uns alle auf einen absoluten Knaller für den Nintendo GameCube freuen.

„Mit dem neuen Zelda haben sich die Entwickler selbst übertroffen!"

N-ZONE *Topmodel Eva Padberg und Fußballer Philipp Lahm standen Pate für das Marketing von Nintendogs und Mario Smash Football. Geht Nintendo künftig verstärkt auf solche Kooperationen ein, sofern die Prominenten zum Produkt passen? Erhoffen Sie sich dadurch, dass auch Nichtspieler auf die Produkte aufmerksam werden?*

Bernd Fakesch: Wichtig hierbei ist vor allem eins: Glaubwürdigkeit. Wir werden nur mit prominenten Paten zusammenarbeiten, die auch hinter unseren Produkten und vor allem hinter der Marke Nintendo stehen. Mit Eva und Philipp hat das hervorragend geklappt. Eva Padberg zum Beispiel ist eine echte Hundenärrin. Ihr hat *Nintendogs* wirklich Spaß gemacht. Die Bilder von ihr und *Nintendogs* haben dann auch beispielsweise die Berichterstattung zur Games Convention dominiert. Philipp Lahm ist ein absoluter Nintendo-Fan, weshalb wir mit ihm auch noch die nächsten beiden Jahre zusammenarbeiten werden. Der TV-Spot mit Philipp Lahm zu *Mario Smash Football* zum Beispiel hat voll eingeschlagen. Natürlich erhoffen wir uns, dass durch solche Patenschaften auch Nichtspieler an das Videospiel herangeführt werden.

N-ZONE *Vor kurzem hat Nintendo mit dem Nintendo DS Lite eine weitere Handheld-Variante angekündigt, die neben dem klassischen Modell vertrieben werden soll. Was sind die Besonderheiten des neuen DS? Wann können wir hierzulande zu welchem Preis mit dem DS Lite rechnen?*

BERÜHMT Für Nintendogs engagierte Nintendo das Topmodel Eva Padberg als Werbepatin.

Bernd Fakesch: Der neue Nintendo DS Lite ist vor allem eins: Schlanker, leichter und heller! Die neue, im Design überarbeitete Version des Nintendo DS kommt in Japan im März auf den Markt. Das Gerät, das zudem über hellere Bildschirme verfügt, wird um mehr als ein Drittel kleiner und über 20 Prozent leichter sein als sein Vorgänger. Weitere Details, wann der neue Nintendo DS Lite auch bei uns erhältlich sein wird und zu welchem Preis, werden wir noch bekannt geben.

N-ZONE ***Bei der Wi-Fi Connection kooperiert Nintendo mit der T-Com. Ist die kostenlose Nutzung der Hotspots zeitlich begrenzt und arbeitet Nintendo künftig möglicherweise mit anderen oder zusätzlichen Partnern zusammen.***

Bernd Fakesch: Nein, die Partnerschaft mit der Deutschen Telekom ist selbstverständlich langfristig angelegt. Zumal wir das Angebot an Spielen, die die Nintendo Wi-Fi Connection unterstützen, rasch steigern werden. In den nächsten Monaten können sich die Freunde des Nintendo DS z. B. auf so fantastische Titel wie die Lebens-Simulation *Animal Crossing: Wild World* oder das Science-Fiction-Abenteuer *Metroid Prime Hunters* oder auf *Tetris DS* freuen. Sollten sich allerdings in der Zukunft weitere interessante Ansätze auftun, so werden wir diese natürlich sehr genau prüfen und bewerten.

„Animal Crossing DS war 2005 das erfolgreichste Spiel Japans!"

N-ZONE ***Wie ist das momentane Nutzungsverhältnis von Hotspot- und WLAN-Spielern? Wie viele Verbindungen wurden in Europa insgesamt aufgebaut?***

Bernd Fakesch: Zurzeit liegen uns noch keine Daten vor, die nach Nutzungsart oder regionalen Märkten differenzieren. Insgesamt lässt sich aber schon nach knapp zwei Monaten sagen, dass die Nintendo Wi-Fi Connection ein voller Erfolg ist. Weltweit wurden bereits mehr als 20 Millionen Verbindungen und 850.000 verschiedene Nutzer registriert. Unser Geschäftsmodell wird von den Gamern also bestens angenommen.

N-ZONE ***Sämtliche Versionen von Brain Training sind in Japan bereits Millionenseller. Mit welchen Marketing-Aktionen geht Nintendo hierzulande vor? Sind außergewöhnliche Kooperationen, z. B. mit Schulen und Universitäten, denkbar?***

Bernd Fakesch: Ungewöhnliche Aktionen wird es in jedem Fall geben. Schon aus dem Grund, da es sich bei *Brain Training* um eine ganz ungewöhnliche und wichtige Software handelt, die mehr als ein Videospiel darstellt. Unter anderem streben wir Kooperationen mit Wissenschaftlern aus der Hirnforschung an. Sie können davon ausgehen, dass wir diesen auch für uns völlig neuartigen Titel mit einer starken Marketingpower unterstützen werden. Um den Überraschungseffekt der geplanten Marketing- und PR-Aktionen zu erhalten, kann ich Ihnen im Moment allerdings noch nicht mehr verraten.

N-ZONE ***Wir waren etwas überrascht, dass Nintendo auch für Europa eine große Kampagne zu Animal Crossing: Wild World, einem unserer Meinung nach eher japanischen Produkt, starten wird. Was ist der Hintergrund dieser Kampagne?***

Bernd Fakesch: Mit über 1,2 Millionen verkauften Exemplaren in Japan war *Animal Crossing: Wild World* dort das erfolgreichste Videospiel des letzten Jahres und dies systemübergreifend. Aktuell scheint *Animal Crossing: Wild World* in Japan in den nächsten Wochen die 2-Millionen-Grenze zu überschreiten. Gleichzeitig ist das Spiel auch in den USA sehr erfolgreich. Ein wichtiger Grund für diese weltweite Erfolgsstory ist sicherlich die Nintendo Wi-Fi Connection. So kann man Freunde treffen, zusammen spielen, chatten oder einfach nur gemeinsam Spaß haben. *Animal Crossing: Wild World* ist damit ein echtes Phänomen und wir freuen uns sehr, nach *Nintendogs* den nächsten potenziellen Riesenhit präsentieren zu können. Und genau das wird auch in Europa der Fall sein. Bei allen regional unterschiedlichen Vorlieben der Gamer – aber was Japanern und Amerikanern gleichermaßen Spaß macht, wird bei den Europäern seine Wirkung nicht verfehlen. Das besondere an dem Spiel ist, dass man in der *Animal Crossing*-Welt ein zweites, wunderbares Leben führt, in dem man seine Freunde weltweit treffen und dabei einfach Spaß haben kann. Nehmen Sie als Beispiel den unglaublichen Erfolg von *Pokémon*, *Another Code*, oder – noch einmal – *Nintendogs*, die ursprünglich alle als „typisch japanisch" galten, dann aber auch hierzulande ein Massenpublikum gewonnen haben. Und Nintendo wird im Fall von *Animal Crossing: Wild World* natürlich das Seine dazu beitragen und das Spiel mit voller Marketingpower und glaubhaften Kooperationen – etwa mit dem Verlag Tokyopop – unterstützen.

N-ZONE ***Wird der Nintendo Revolution definitiv noch dieses Jahr in Europa erscheinen?***

Bernd Fakesch: Das Einzige, was ich zu dieser Frage sagen kann, ist: Lassen Sie sich von den Infos überraschen, die es auf der E3 im Mai in Los Angeles geben wird.

N-ZONE ***Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg!***

GESPANNTES WARTEN
Über den Revolution werden wir wohl erst auf der E3 im Mai mehr erfahren.

Nintendo Revolution

Klassiker auf Abruf

Von wegen olle Kamelle: Darum ist das Retro-Angebot für Nintendo-Fans so interessant!

Der anhaltende Erfolg des DS gestattet Nintendo, milde über die Konkurrenz zu lächeln: Microsofts Xbox 360 spielt neben sämtlichen Next-Generation-Titeln auch alle alten Xbox-Spiele ab. Alle? Nein: Eine nicht gerade geringe Software-Anzahl widersetzt sich der Abwärtskompatibilität und lässt sich nur auf dem klobigen Erstling abspielen – das schwarze Trumm muss also weiterhin im Wohnzimmer bleiben! Während Xbox 360 und PS2 außerdem nur zwei Hardware-Generationen verdauen, vereint das revolutionäre Nintendo-System fünf Plattformen unter einem Dach – schließlich liest die revolutionäre Konsole sowohl GameCube- als auch Revolution-Discs und erlaubt euch, eine Menge NES-, SNES und N64-Klassiker per Download herunterzuladen. Wir liefern euch zehn gute Gründe, warum Nintendos Rundum-Retro-Angebot so verlockend ist!

CHRISTOPH KRAUS

ALLES UNTER EINEM DACH **Bald muss Christoph nicht mehr so viel schleppen, denn der Revolution spielt alle NES-, SNES-, N64- und GameCube-Spiele ab.**

PLATZ 10:

DER STAURAUM-FAKTOR

SCHAFFT PLATZ FÜR NEUE MÖBEL!

Die Zimmer vieler Spieler sind gerammelt voll: Konsolenkartons und Spielehüllen versperren die Sicht auf weiteren Krimskrams, der sich im Laufe eines Spielerlebens angesammelt hat. Fragt man die Urheber des Chaos, wie oft mancher Titel gezockt wurde, hört man häufig Sätze wie „nur mal kurz angespielt" oder „will ich mir als Nächstes vornehmen". Die vielen kleinen Schachteln und Kartons beanspruchen viel Stauraum in einer Wohnung – Platz, den man auch besser nutzen könnte. Vielleicht ist dann auch genügend Fläche für das neue Kuschelsofa vorhanden, das sich eure Freundin bislang immer gewünscht hat, oder für seltene Videospiele-Accessoires wie platzraubende Demostationen oder *Steel Battalion*-Controller. Der Punkt geht daher an das clevere Software-Archiv des Nintendo Revolution. So kann man seine nicht mehr ganz wohnzimmertauglichen Retrokonsolen (man denke an den Ästhetikschreck NES) ruhigen Gewissens im Keller verstauen und trotzdem regelmäßig mit Link die Lon-Lon-Farm besuchen oder auf die Schoko-Insel in *Super Mario World* zurückkehren.

UND DAS MEINT IHR!

WIRST DU DEINE SAMMLUNG VERKAUFEN?

Ja, mit dem Gedanken spiele ich.	16,1%
Nein, für mich als Sammler kommt das nicht in Frage.	55,2%
Meine Sammlung ist so klein, dass ich die wenigen Kartons im Keller verstaue.	28,7%

Wer seit der NES-Ära alles sammelt, was mit Nintendo zu tun hat, wird sich nicht plötzlich von seinen geliebten Plastikkistchen trennen wollen. Selbst wer nur eine verhältnismäßig kleine Sammlung besitzt, nimmt lieber Unordnung im Zimmer in Kauf, statt sich von seinen Konsolen zu trennen. Lediglich 16 Prozent können sich vorstellen, sich alle Retrospiele mit dem Revolution herunterzuladen und sich im Gegenzug von NES und Co. zu trennen.

PLATZ 9:

DER ELTERN-FAKTOR

WIE DER VATER, SO DER SOHN

Wir wagen einen Zeitsprung ins Jahr 1986: Der elfjährige Luigi begeistert sich in seiner Freizeit für die Abenteuer eines pixeligen Klempners; die 32 Levels von *Super Mario Bros.* kennt er in- und auswendig. 20 Jahre später, wir schreiben das Jahr 2006, ist Luigi glücklich mit einer Dame zusammengezogen, wir nennen sie Peach. Die beiden haben einen neunjährigen Sohn, der mit Bauklötzchen nichts mehr anfangen kann und sich nun für Videospiele interessiert. „Papa, meine Klassenkameraden

PAPI Kaufen Spieler, die mit dem NES groß geworden sind, ihren Kindern lieber einen Revolution oder eine PS3?

haben alle eine Spielkonsole. Ich will auch eine – auf meinem Wunschzettel stehen PS3, Xbox 360 und Nintendo Revolution", fordert der Zögling. Drei Wünsche auf einmal? Da muss man Prioritäten setzen. Keine Frage, für welche Plattform sich Vater Luigi als damaliger *Mario*-Fan letztendlich entscheidet!

UND DAS MEINT IHR!

HABEN DEINE ELTERN IN IHRER JUGEND VIDEOSPIELE VON NINTENDO GESPIELT?

Ja 21,5%
Nein 78,5%

Videospielen ist ein eher junges Hobby, das in der Jugendzeit eurer Eltern in den Kinderschuhen steckte oder noch gar nicht existierte. Wir finden es daher überraschend, wie viele Eltern tatsächlich schon Erfahrungen mit Pixeln und Vektorgrafiken gesammelt haben. Vielleicht sollten alle Teilnehmer der Umfrage, die mit „Ja" geantwortet haben, ihre Nintendo-Papis und -Mamis mal anpumpen, wenn es um finanzielle Unterstützung beim Revolution-Kauf geht. Als Gegenleistung dürfen eure Eltern dann ihre Lieblingsspiele zocken, wenn ihr mal nicht den Controller in der Hand haltet. So hätten beide Seiten etwas davon. Ein klasse Deal, oder?

WANDEL Viele Spieler würden gerne sehen, wie die Levels von Ocarina of Time (oben) oder Super Mario 64 (unten) ursprünglich aussehen sollten. Bietet Nintendo diese Beta-Versionen künftig auf dem Revolution an?

BETA In einer frühen Version von Mario Kart 64 (damals noch „Mario Kart R") war Kamek als Fahrer verfügbar. Den Charakter könnte man jetzt wieder der Revolution-Version hinzufügen.

PLATZ 8:

DER FLOHMARKT-FAKTOR

AUF DER SUCHE NACH SPIEL XY

R-Type 3, *Final Fight 3* (beide SNES) und *StarCraft 64* (N64) sind hervorragende Spiele, als PAL-Version aber extrem rar. Auch auf dem Flohmarkt findet man die in sehr geringen Stückzahlen produzierten Spiele entsprechend selten; *StarCraft* fand sogar nie den Weg in europäische Gefilde. Bahn frei für den Revolution-Download! Ein Klick, und schon sind selbst die seltensten NES-, SNES- und N64-Titel auf den internen Speicher des Revolution gebannt – ganz ohne Handeln und Feilschen!

UND DAS MEINT IHR!

BLEIBST DU DEM FLOHMARKT TREU?

Bald werde ich Spiele nur noch per Revolution herunterladen. 68,3%
Als Sammler lege ich Wert auf Originalverpackungen 31,7%

Eurer Sammelleidenschaft für Spezialeditionen und Spiele in Originalverpackung ist es zu verdanken, dass der Flohmarkt für euch auch weiterhin eine wichtige Rolle beim Erwerb neuer Titel spielt. Mehr als zwei Drittel von euch werden künftig allerdings die Download-Funktion des Revolution vorziehen, um ihren Retro-Appetit zu stillen. Für die Mehrheit der Leser sind Module, Schachteln und Anleitungen anscheinend doch nicht so wichtig.

PLATZ 7:

DER GAMEPLAY-FAKTOR

DAS RUBINDIADEM IST IM LICHTTEMPEL VERBORGEN!

Nachdem findige Hacker im Quellcode von *Secret of Mana* ein Item namens Rubindiadem entdeckten, war die Verwirrung perfekt: Wo lässt sich das Fundstück aufstöbern? Was lässt sich damit anstellen? Und gibt es möglicherweise noch mehr solcher seltener Gegenstände? Die Fans diskutieren sogar noch heute, ob Shigeru Miyamoto ursprünglich einen Lichttempel in *Zelda: Ocarina of Time* eingeplant hatte, den man aus Zeitgründen aber nicht mehr programmieren konnte. Der Hintergrund: Nachdem Link das Masterschwert aus dem Zeitenfels reißt, bekommt er vom Weisen Rauru das Amulett des Lichts ausgehändigt, ohne dafür einen Tempel besucht zu haben. Auch der Running Gag „Wo finde ich den Benzinkanister in *Maniac Mansion*?" schreit geradezu nach einer Auflösung. Wir wünschen uns, dass einige der Klassiker so modifiziert werden, damit sie einen zweiten Durchgang rechtfertigen – *Ocarina of Time: Master Quest* hat ja bereits gezeigt, dass die Fans solche Feinheiten zu schätzen wissen. In die Download-Version von *Super Mario 64* könnte man sogar Minispiele wie auf dem DS einbinden. Natürlich dürfen wir nicht bei jedem Spiel solche Boni erwarten, aber das Potenzial, mit dem Nintendo seine Top-10-Klassiker aufwerten könnte, ist mannigfaltig. Vielleicht dürfen sich *Mana*-Spieler ja in Zukunft mit dem Rubindiadem wappnen.

UND DAS MEINT IHR!

WAS WÜRDE DICH AM EHESTEN ZUM RETRO-DOWNLOAD BEWEGEN?

Die Möglichkeit, in Europa nie erschienene Spiele herunterzuladen 29,5%
Neue Inhalte (Levels, Strecken, Fahrer) 22,4%
Online-Modi (z. B. Super Smash Bros. Online) 19,6%
Schärfere Texturen 14,7%
Ausnutzung des Revolution-Controllers 13,8%

Euer Wunschzettel: Nintendo soll euren Hunger nach bislang unveröffentlichten Spielen stillen und neue Inhalte in ausgewählte Klassiker einbauen, wohingegen eine bessere Technik und der Einsatz des neuen Controllers eher im Hintergrund stehen. Wir sind gespannt, was Nintendo aus dem revolutionären System macht und bedanken uns bei allen Teilnehmern der Umfrage fürs Mitmachen!

PLATZ 6:

DER ZUGABE-FAKTOR

DAS SUPERDUPER-ANGEBOT:
KAUFE EINS, NIMM ZWEI!

Wer denkt nicht mit einem Schmunzeln an die legendäre Connectivity zurück, mit der Nintendo versuchte, den Erfolg des Game Boy Advance auf den GameCube zu übertragen. Nach einigen mehr oder weniger sinnvollen Beispielen (u. a. die Monster-Verwaltung via *Pokémon Colosseum* oder die Multiplayer-Spiele *Pac-Man Vs.* und *Final Fantasy: Crystal Chronicles*) wurde es still um die Connectivity. Der Datentausch war umständlich (man benötigte ein spezielles Kabel), kostspielig (meist waren die Game-Boy- und GameCube-Versionen eines Titels erforderlich) und oft in keiner Relation zum Nutzen. Aber wäre es nicht genial, wenn der Hülle eines neuen Revolution-Spiels ein Code beiläge, mit dem man sich den Vorgänger kostenlos herunterladen könnte? Wer etwa die neue *Zelda*-Episode kauft, bekommt wahlweise

PERLEN StarCraft 64 erschien zwar als australische PAL-Version, aber nicht in Europa. Super Mario RPG kam nur in Japan und den USA, Sin & Punishment war sogar nur den Japanern vorbehalten.

STARFOX 2 Der SNES-Titel sollte Mitte der 90er Jahre erscheinen, wurde aber gecancelt. Findige Hacker brachten die fertige Version ins Netz.

Revolution Newsticker

+++ RELEASETITEL Tecmo hat seine Unterstützung für den Revolution zugesagt. Als Starttitel der neuen Konsole soll *Sukatto Golf Pangya*, eine Umsetzung des PC-Sporttitels, erhältlich sein. Ob das Spiel wie die PC-Version onlinefähig sein wird, ist noch nicht bekannt. **+++ DEMOSTATION** Nintendo wird auf der E3 vollständig spielbare Versionen der ersten Revolution-Titel anbieten. Derzeit bereiten noch die Funkfrequenzen des Controllers Probleme bei der Präsentation. **+++ REVOLUTIONÄRER TIGER** Electronic Arts möchte seine Jump&Run-Reihe *Ty the Tasmanian Tiger* auf dem Revolution fortführen. Ein Release steht noch nicht fest. **+++ ÜBERRASCHUNG!** Das japanische Videospielemagazin Famitsu hat Spieler, Händler und Entwickler befragt, welche Konsole sie sich dieses Jahr am meisten wünschen. Dabei landete Nintendos Revolution mit hauchdünnem Abstand hinter der PS3 auf dem zweiten Rang: Fast 46 Prozent der befragten Konsumenten freuen sich auf den Start der Konsole. Nur 8 Prozent freuen sich am meisten auf die Xbox 360, die PlayStation 3 kommt auf 47 Prozent aller Stimmen. **+++**

Majora's Mask, A Link to the Past oder *Zelda II: The Adventure of Link* kostenlos obendrauf. Diese geschickte Vermarktung hätte den Nebeneffekt, dass die Spieler gleichzeitig auf den Download-Service aufmerksam würden. Ein sinnvoller Schachzug – für Nintendo und den Spieler!

UND DAS MEINT IHR!

WÜRDEST DU DIR DOWNLOAD-SPIELE IM STERNEKATALOG KAUFEN?

Ja, denn Geld werde ich für Retro-Spiele definitiv nicht ausgeben. ... 20,9%
Ja, allerdings werde ich mir die meisten Retro-Spiele wohl selbst kaufen. 64,6%
Nein, ich favorisiere T-Shirts oder Mützen 14,5%

Bislang sind im Sternekatalog hauptsächlich Klamotten und Poster mit Nintendo-Motiven zu finden. In der Vergangenheit konnte man sich dort sogar die seltene *Zelda*-Bonusdisc und die Sortier-Software *Pokémon Box* erwerben, sofern man die nötige Anzahl an Sternen vorher registriert hatte, die jedem Nintendo-Spiel beiliegen. Die Mehrheit von euch würde sich jedenfalls über Download-Spiele im Sternekatalog freuen – diese könnte man durch einen Code zugänglich machen. Ganz nebenbei entfielen für Nintendo die Versandkosten, die derzeit bei materiellen Prämien entstehen.

PLATZ 5:

DER SORTIMENTS-FAKTOR

SPÄTES COMEBACK DER SPIELEPERLEN?

Mario & Luigi: Partners in Time hat euch so sehr in den Bann gezogen, dass ihr den Game-Boy-Vorgänger *Superstar Saga* ein zweites Mal durchgespielt habt? Die *Paper Mario*-Teile auf dem N64 und GameCube habt ihr ebenfalls schon durch? Ausgerechnet jetzt ist Schluss? Nö, denn eine ganz besondere Rollenspiel-Perle blieb uns bis dato vorenthalten: *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* wurde 1996 fürs Super Nintendo veröffentlicht und von SquareEnix, den *Final Fantasy*-Spezialisten entwickelt. Eine Schande, dass nur Japan und die USA bedient wurden! Wenn Nintendo darauf bedacht ist, Frieden mit den europäischen Fans zu schließen, wird der Titel auf die Download-Liste gesetzt. Könnte man den treuen Spielern eine größere Freude machen, als das Spiel anlässlich des 10. Geburtstags neu aufzulegen?

UND DAS MEINT IHR!

WELCHEN KLASSIKER WÜNSCHST DU DIR GANZ BESONDERS ZUM DOWNLOAD?

Ihr wisst genau, was ihr wollt: Beliebt sind nicht nur sämtliche *Zelda*-Klassiker, sondern auch das in Europa unveröffentlichte Super-Nintendo-RPG *Legend of the Seven Stars*. Hierbei sprechen sich viele Leser für eine Lokalisierung aus – ob Nintendo die Fans erhört?

EURE RETRO-MOST-WANTEDS

1. The-Legend-of-Zelda-Serie 16,0%
2. Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars: 6,4%
2. Mario-Kart-Serie 6,4%
4. Secret of Mana 6,2%
5. Super-Mario-Serie (Jump & Runs) 5,5%
6. Banjo-Kazooie / Banjo-Tooie 5,2%
7. Perfect Dark 4,3%
8. Metroid-Serie 3,7%
8. Terranigma 3,7%
10. Conker's Bad Fur Day 2,8%

PLATZ 4:

DER KOSTEN-FAKTOR

VIEL SPIEL FÜR WENIG GELD

Ihr wollt mal wieder mit Mario ins Pilzkönigreich abtauchen, euer Geldbeutel reicht aber nicht mal für die erste Warpröhre? Die Lust auf ein neues *Metroid*-Spiel ist ungebrochen, aber euer Portemonnaie sagt „Ist nicht drin!"? Nicht verzagen: Wer auf die Originalverpackung verzichten kann, darf sich seine Lieblings-Pixelklassiker künftig für ein vergleichbar geringes Entgelt herunterladen. Zum Vergleich: 129 Mark (ca. 66 Euro) kostete in der Regel ein NES-Drittherstellerspiel, exorbitante 179 Mark (ca. 92 Euro) musste man sogar für den 512-MB-Brocken *Conker's Bad Fur Day* (N64) löhnen. Die Preise könnte Nintendo nach der Popularität des Spiels, dem Aufwand der Umsetzung und dem ursprünglichen System staffeln. Wahrscheinlich ist ebenfalls, dass es digitale Spielanleitungen beim Download obendrauf gibt. Selbst mit Internet- und Flohmarktpreisen könnte Nintendo konkurrieren, denn Portokosten und schwankende Kaufpreise entfallen beim Revolution-Download.

UND DAS MEINT IHR!

DIE PREIS-FRAGE

Wir wollten auf www.n-zone.de von euch wissen, wie viel ihr für NES-, SNES- und N64-Klassiker bezahlen würdet. Wie erwartet, sind euch NES-Spiele am wenigsten wert – eure Antworten reichen von „gar nichts" bis hin zu 20 Euro. Knapp ein Drittel aller User hält 5 Euro für einen gerechten Preis. 40 Prozent von euch würden auch für SNES-Spiele 5 Euro ausgeben, 15 Prozent halten sogar 10 Euro für angemessen. Ein N64-Spiel wäre manchem User sogar 60 Euro wert. Allerdings empfinden 30 Prozent aller Teilnehmer 10 Euro als oberste Schmerzgrenze für den Download von *Super Mario 64* und Co. Besonders krass formulierte es ein Leser: „Wenn's wirklich gut ist: 2 bis 5 Euro, da N64-Spiele technisch völlig überholt sind!"

PLATZ 3:

DER ONLINE-FAKTOR

PARTYSTIMMUNG ÜBER DIE KONTINENTE HINWEG

Wer erinnert sich nicht gerne an die früheren Multiplayer-Abende mit *Probotector, Super Mario Kart* oder *Perfect Dark* zurück? Was herrschte für eine Bombenstimmung, als man seine Kumpels im Multitap-Modus von *Super Bomberman* wegsprengte und sich in *Mario Kart 64* gegenseitig mit Schildkrötenpanzern bekriegte. Möglicherweise sind einige eurer früheren Spielekumpels inzwischen umgezogen und ihr trefft euch nur noch selten zu heimischen Sessions. Wäre es nicht genial, wenn man die besten Klassiker – allen voran *Mario Party* und *Super Smash Bros.* für N64 – mit einem Online-Mo-

dus aufwerten würde? So unwahrscheinlich ist diese Option übrigens nicht mal. Schließlich hat Nintendo sogar schon verraten, dass Online-Modi in ausgewählten Retrospielen denkbar seien. Daumen drücken!

UND DAS MEINT IHR!

BEI WELCHEM RETRO-SPIEL KANNST DU DIR EINEN ONLINE-MODUS VORSTELLEN?

Mario ist Partykönig Nummer 1 – das jedenfalls geht aus euren Beiträgen hervor. Ihr durftet euch wünschen, in welchem Spiel ihr am liebsten einen Online-Modus vorfinden würdet. Sage und schreibe 45 Prozent aller Antworten entfielen auf die *Mario Kart*- und *Mario Party*-Reihe. *Mario Tennis* und *Mario Golf* fanden sich seltsamerweise nur spärlich in eurer Auflistung. Ebenfalls zahlreich vertreten: *Perfect Dark*, *Secret of Mana* und die Prügelorgie *Super Smash Bros.* Ein Leser wünscht sich sogar einen Online-Modus bei *Zelda*: „Man könnte in mehreren Arenen seine Kampfkünste unter Beweis stellen. Zudem ist der Revolution-Controller prima als Schwert zu handhaben."

UND DAS MEINT IHR!

SOLLTE NINTENDO AUCH DEMOS UND TRAILER ZUM DOWNLOAD ANBIETEN?

Unbedingt! 60,8%
Brauche ich nicht 2,3%
Besser wären kostenlose Retro-Spiele. 36,9%

Demos und Trailer stehen bei euch hoch im Kurs – kein Wunder, so kann man die neuesten Spiele bereits vor dem Kauf ausführlich antesten und sich einen Eindruck vom jeweiligen Titel verschaffen. Viele Leser wünschen sich allerdings, dass hin und wieder Retro-Spiele zum kostenlosen Download bereitstehen. Das ist unserer Ansicht nach durchaus realistisch. Dass nur 2,3 Prozent auf Download-Features verzichten wollen, macht deutlich, dass euch die Online-Unterstützung des Revolution äußerst wichtig ist.

PLATZ 2:

DER UPGRADE-FAKTOR

ZÜCKT DR. MARIO DIE POLYGONSPRITZE?

Knackig-scharf, detailreich und kein Vergleich mit früher: Die seltene *Zelda Collector's Edition*, die Nintendo seinerzeit im Sternekatalog angeboten hat, brachte viele Nintendo-Fans zum Staunen. Nach den verwaschenen Texturen, die der ehrenwerte 64-Bitter auf den Bildschirm brachte, war die Freude groß: Endlich wirken Epona in *Ocarina of Time* und Tingle in *Majora's Mask* mal nicht, als hätte man sie mit Weichspüler behandelt. Eine solche optische Frischzellenkur würde auch manchem anderen Modulklassiker gut zu Gesicht stehen. Und seien wir mal ehrlich: Für den Revolution ist es doch ein Leichtes, alle N64-Downloadspiele in höherer Auflösung darzustellen. Wir sind euphorisch, bald auch über die Strecken von *Mario Kart 64* mit zeitgemäßer Optik zu heizen!

UND DAS MEINT IHR!

WAS WÜRDE DICH AM EHESTEN ZUM RETRO-DOWNLOAD BEWEGEN?

Wir wollten von euch wissen, welche Merkmale euch am ehesten zum Download eines Retro-Spiels bewegen würden; zur Wahl standen unter anderem höher aufgelöste Texturen. Dass gerade einmal 14,7% eine bessere grafische Präsentation als Kriterium für den Kauf eines Klassikers sahen, macht deutlich: Inhalt und Gameplay rangieren bei euch deutlich vor der Technik.

PLATZ 1:

DER CONTROLLER-FAKTOR

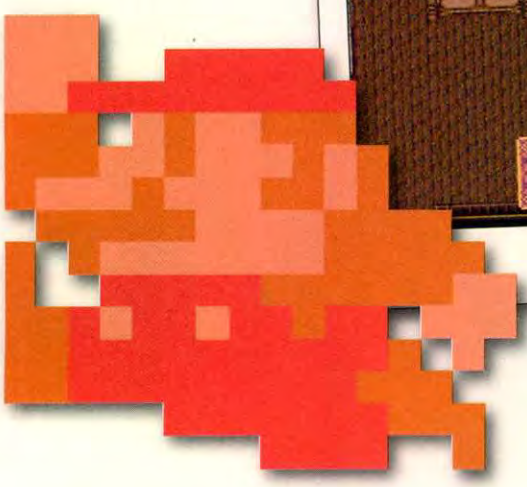
AUS BETAGT WIRD ZEITGEMÄSS!

Wer schon einmal *Donkey Kong Country*, *Super Mario Advance* oder *Zelda: A Link to the Past* mittels Game Boy Player auf dem GameCube gespielt hat, wird gemerkt haben, dass die Steuerung auf dem SNES wesentlich genauer war. Die Ursache lässt sich schnell ausmachen: Das Digitalkreuz des Cube-Controllers ist schlichtweg viel zu klein und ungünstig platziert, um Kiddy Kong, Mario oder Link so präzise wie anno dazumal zu steuern. Die Tatsache, dass es in Japan sogar ein GameCube-Pad im Stil des SNES-Controllers gibt, verdeutlicht, dass das Design der alten Drücker noch lange nicht ausgedient hat. Für Beat 'em Ups eignet sich schlichtweg nichts besser als das SNES-Pad. Multitalent Revolution: Mit der Controllereinheit, die je nach Genre gedreht werden kann und dadurch perfekt zu sämtlichen Genres passt, sowie der „Nunchako"-Erweiterung für N64- und GameCube-Spiele bedient Nintendo alle Spielervorlieben. Alle. Das hat sonst noch kein anderer Hersteller geschafft und ist ein weiterer Punkt, der Nintendo von der Konkurrenz abhebt.

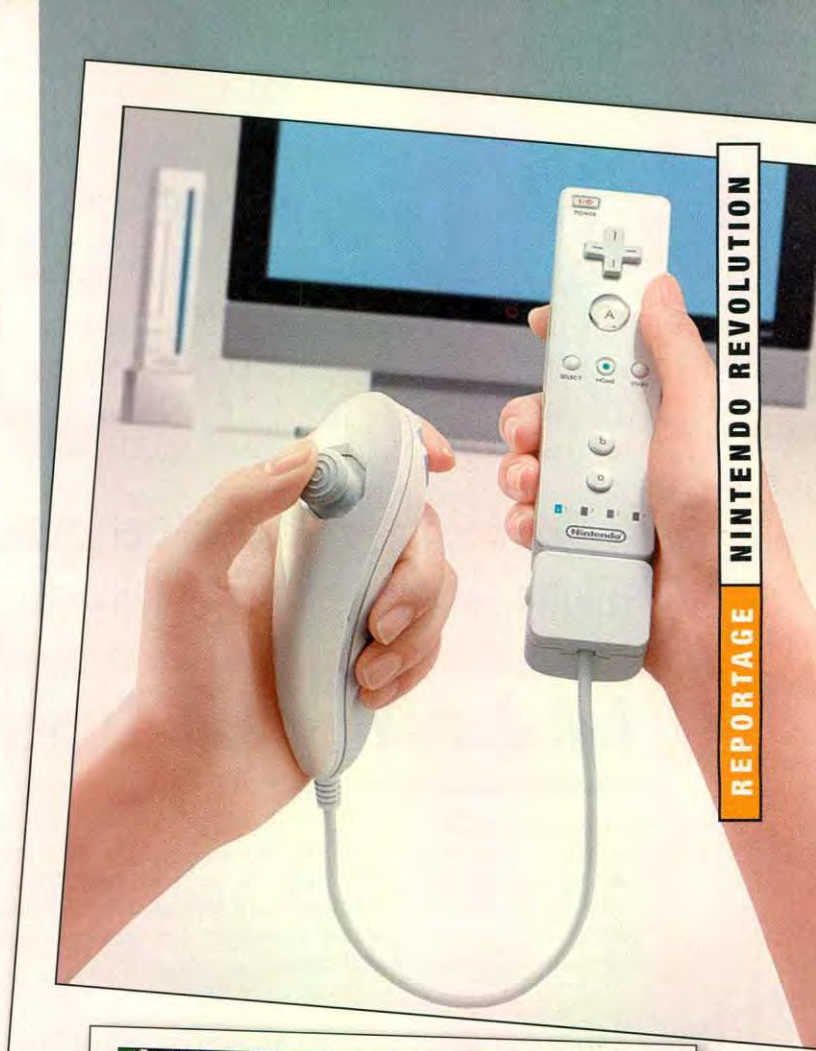
UND DAS MEINT IHR!

WELCHER KLASSIKER KÖNNTE DEN REVOLUTION-CONTROLLER GUT AUSNUTZEN?

Ihr könntet euch vorstellen, Fox' Arwing via Neigungssensor durch die Galaxie zu manövrieren, auf ähnliche Art und Weise die Gleiter von *PilotWings* (SNES, N64) zu landen und freut euch auf den sinnvollen Einsatz des revolutionären Controllers in Point&Click-Adventures à la *Maniac Mansion* (NES). Ein Teilnehmer der Umfrage war weniger kreativ und äußerte heftigen Unmut: „Kein Plan – ich finde den Controller scheiße!"



RETRO Das waren noch Zeiten, als man mit diesem Pixelklempner durch die Warpröhren des Schwammerllandes zog!



Teil 2

Der große Brain Training-IQ-Test

Heiter weiter: Auch in der zweiten Runde der Mitmach-Prüfung zählen Geschick, Intelligenz und jede Menge Grips!

INFO DIE REGELN

Auf dem Weg zum Superhirn

Gehirnakrobatik war nie simpler!

Wie läuft der Test ab?

Bereits in der letzten N-ZONE durftet ihr eure Intelligenz auf die Probe stellen, nun geht es mit dem zweiten Teil weiter. Für jede Disziplin habt ihr unterschiedlich lange Zeit, um diese zu lösen. Sobald ihr alle Rätsel durchgeackert habt, schlagt ihr in der Tabelle auf Seite 27 die richtigen Lösungen nach und notiert diese in der dafür vorgesehenen Spalte. In N-ZONE 05/2006 werden die Ergebnisse aus allen drei Ausgaben schließlich zusammengerechnet. Aus der Summe ergibt sich dann, wie agil ihr im Oberstübchen seid – gemessen allerdings nicht in IQ-Punkten, sondern in Gramm Hirnmasse.

Was brauche ich?

Legt euch einen **Bleistift** und eine **Stoppuhr** zurecht – im Idealfall eine, die nach Ablauf der vorgegebenen Zeit piepst. Wollt ihr nicht in der N-ZONE herumkritzeln, besorgt euch **Pauspapier** oder bedient euch im Küchenschrank mit **transparentem Papier**, mit dem man normalerweise Butterbrote einpackt.

TRAININGSBEREICH: **Intelligenz**

Was ist doppelt zu sehen?

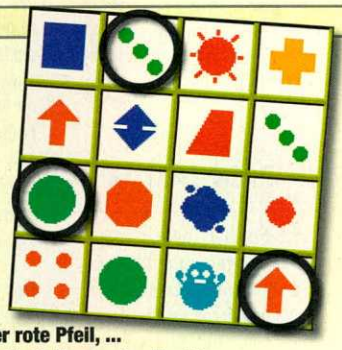
Trainiert: Schnelle Auffassung, Kombination (linke Hirnhälfte)

Der Lehrer erklärt:

Seid gegrüßt im Fortgeschrittenen-Kurs der N-ZONE-Akademie! Den zweiten Teil lassen wir mit einer simplen Aufgabe angehen, die wirklich jeder lösen kann. Kringelt einfach die jeweiligen Symbole ein, die doppelt abgebildet sind. Achtung: Später können auch zwei oder drei Bilderpaare auftauchen!

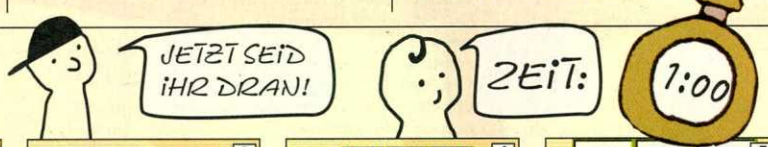
Der Experte rät:

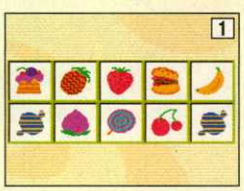
Sucht nicht wahllos, sondern geht systematisch vor – von links oben nach rechts unten. So kommt ihr nicht ins Straucheln und müsst kein Symbol doppelt überblicken.

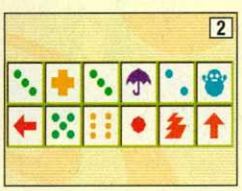


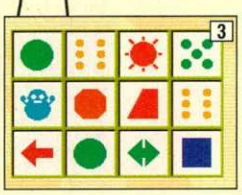
Der rote Pfeil, ...
... die 3 diagonalen Punkte ...
... und der große grüne Punkt sind jeweils zweimal zu sehen.

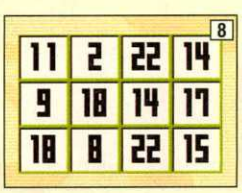
Vierte Disziplin

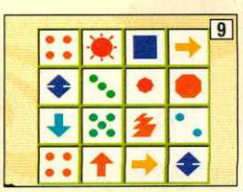












TRAININGSBEREICH: **Analyse**

Wer oder was ist am schwersten?

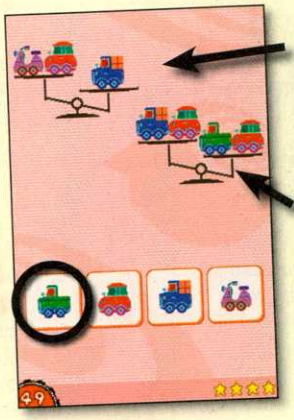
Trainiert: Kombination, gedankliche Vorstellung (rechte Hirnhälfte)

Der Lehrer erklärt:

Nach einer eher simplen Aufgabe geht es jetzt in die Vollen! Findet durch Kombination der Waagschalen auf dem oberen Bildschirm heraus, welches Tier oder welcher Gegenstand am meisten wiegt. So funktioniert's:

Der Experte rät:

Bei den ersten Aufgaben dieser Disziplin könnt ihr auch einfacher vorgehen: Betrachtet zunächst, welche Symbole auf den Waagschalen jeweils am schwersten sind – in unserem Beispiel sind es das Pferd und der Gorilla. Vergleicht dann noch einmal beide Waagen, um herauszufinden, was von beiden am allerschwersten ist; hier ist es der Gorilla!

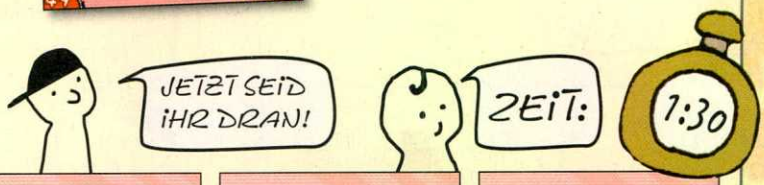


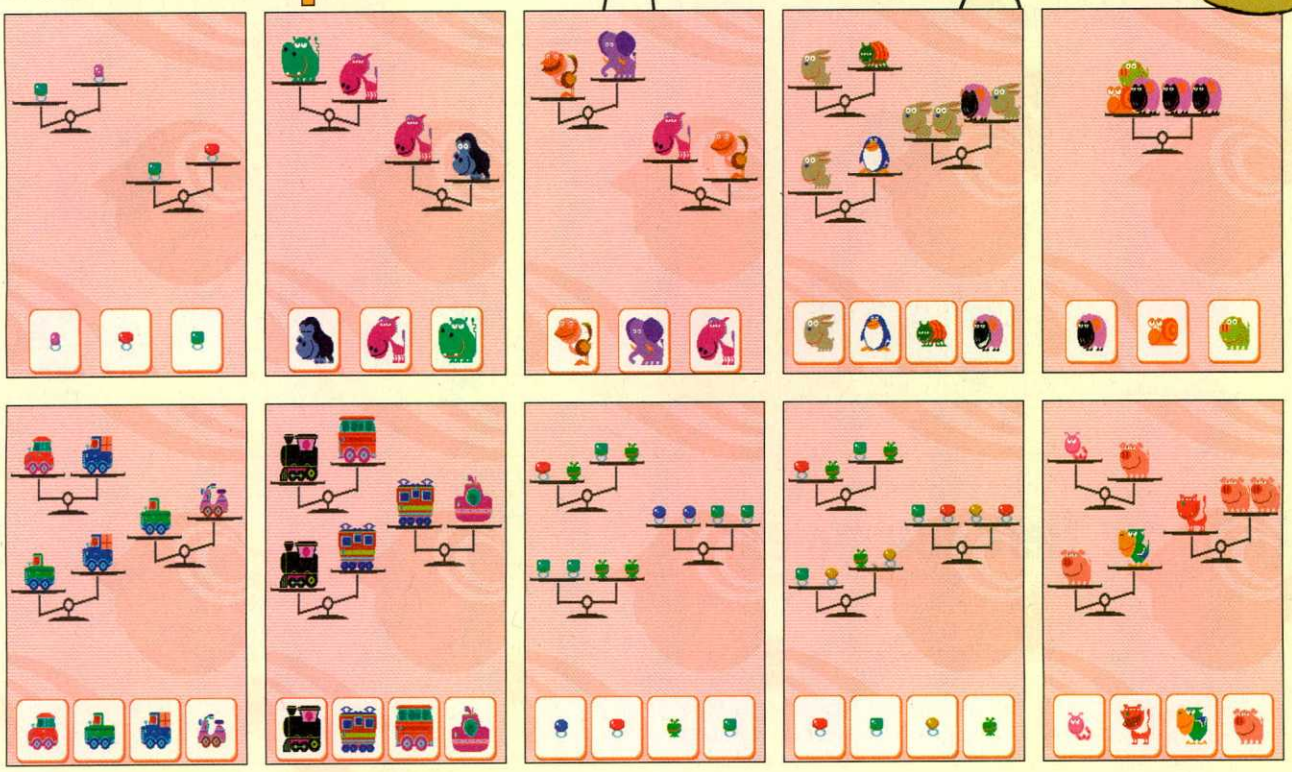
Der blaue Laster ist schwerer als das rote Auto und der Roller. Merken wir uns dies zunächst!

Weiter geht's: Das blaue und das rote Fahrzeug sind leichter als das rote und das grüne Fahrzeug. Diese Information nützt uns zunächst nichts. Es bringt uns aber wohl etwas, wenn wir den roten Wagen auf beiden Waagschalen abziehen. Demnach ist das blaue Fahrzeug leichter als das grüne.

Das Ergebnis: Der grüne Laster ist am Schwersten!

Fünfte Disziplin

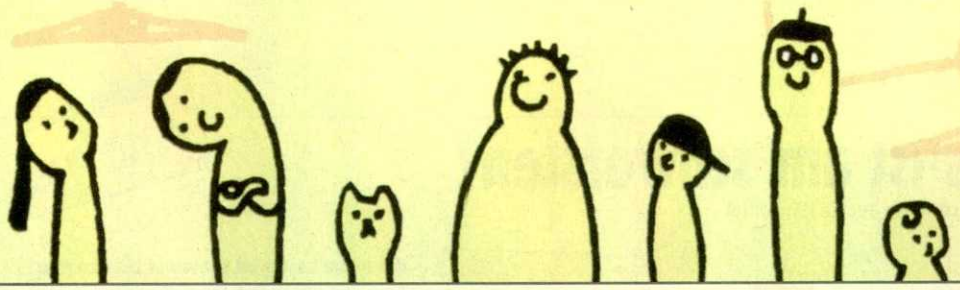




Der Experte rät: Für alle, die im Supermarkt regelmäßig Einkäufe vergessen oder beim Memory den Kürzeren ziehen, habe ich eine nützliche Gedächtnistechnik parat:

1. Stellt euch vor, wie ihr durch eure Wohnung lauft und prägt euch dabei markante Punkte ein. Schmückt diese mit viel Fantasie aus – verwendet dabei besonders euren Geruchs- und Tastsinn! Zum Beispiel beginnt ihr euren Spaziergang in der Küche (dort riecht es nach verbranntem Kuchen), lauft dann ins Wohnzimmer (durch die Bodenfliesen bekommt ihr kalte Füße), geht anschließend in eure Zockerbude (ihr bemerkt, dass der Akku eures Nintendo DS leer ist), und so weiter. Legt euch so viele Wegpunkte zurecht, wie ihr für merkfähig haltet. Bei der Anzahl sind euch keine Grenzen gesetzt.

2. Verbindet anschließend die Dinge, die ihr euch merken wollt, mit diesen Wegpunkten. Ein Beispiel: Ihr wollt nicht vergessen, eine Partypackung Chips zu kaufen? Und 2 Kilo Äpfel? Und die neue N-ZONE? So merkt ihr euch alle Einkäufe: „In der Küche begegne ich einem Riesen mit Sektglas in der Hand, der euch zu Kartoffelbrei verarbeiten will (der Riese mit Sektglas steht für die riesige Partypackung, Kartoffelbrei symbolisiert die Kartoffelchips). Ich flüchte ins Wohnzimmer, doch beim Öffnen der Tür purzeln mir zwei vergiftete Äpfel, die eigentlich für Schneewittchen vorgesehen waren, entgegen (zwei Äpfel = 2 Kilo, der Verweis auf Schneewittchen macht das Merken lebendiger). In meinem Zimmer fällt mir auf, dass ich mal wieder ein neues DS-Spiel gebrauchen könnte – da informiere ich mich gleich in der N-ZONE." Stockt die Anzahl an Wegpunkten regelmäßig auf und wiederholt diese Wegpunkte regelmäßig.



TRAININGSBEREICH: **Gedächtnis**

Was verbirgt sich hinter dem Umriss?

Trainiert: Logisches Denken, geometrische Vorstellung (linke Hirnhälfte)

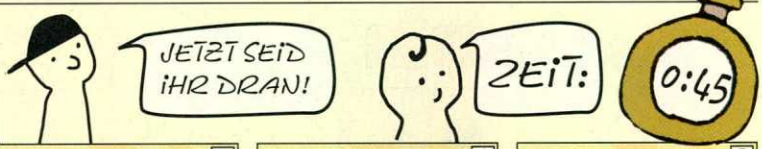
Der Lehrer erklärt:

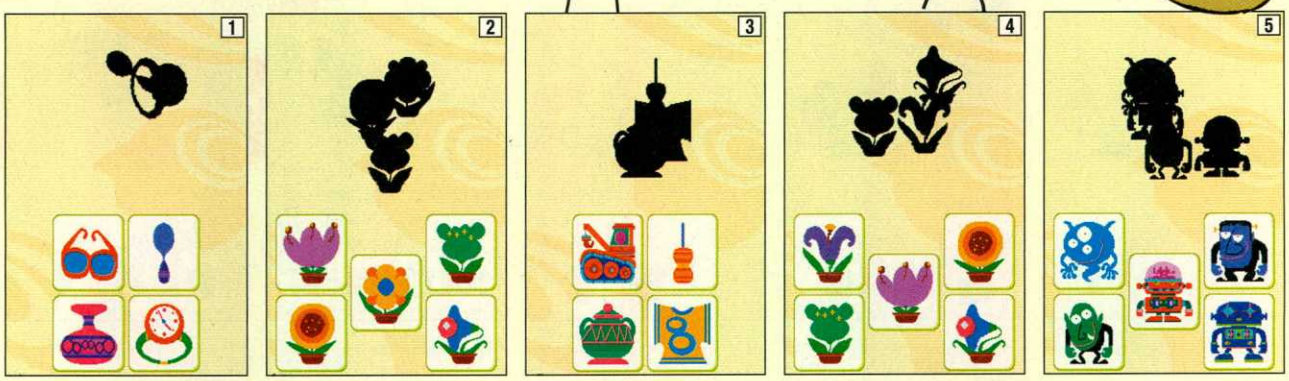
Auch diese Aufgabe ist eigentlich ganz simpel, wenn ihr konzentriert an die Aufgabe herangeht. Markiert einfach die Symbole, deren Silhouette **nicht** auf dem oberen Bildschirm zu sehen ist. Viel Glück!

Der Experte rät:

Pickt euch markante Punkte an den Figuren heraus – etwa die glibbrigen Finger des Flaschengeistes oder die Plattfüße des orangenen Ungetüms. Sucht dann im Schattenumriss nach diesen Feinheiten!

Sechste Disziplin





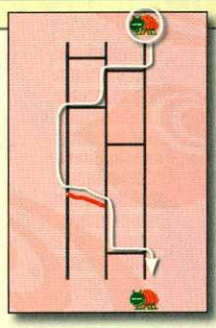
TRAININGSBEREICH: **Analyse**

Führt die Tiere zusammen!

Trainiert: Kombination, gedankliche Vorstellung (rechte Hirnhälfte)

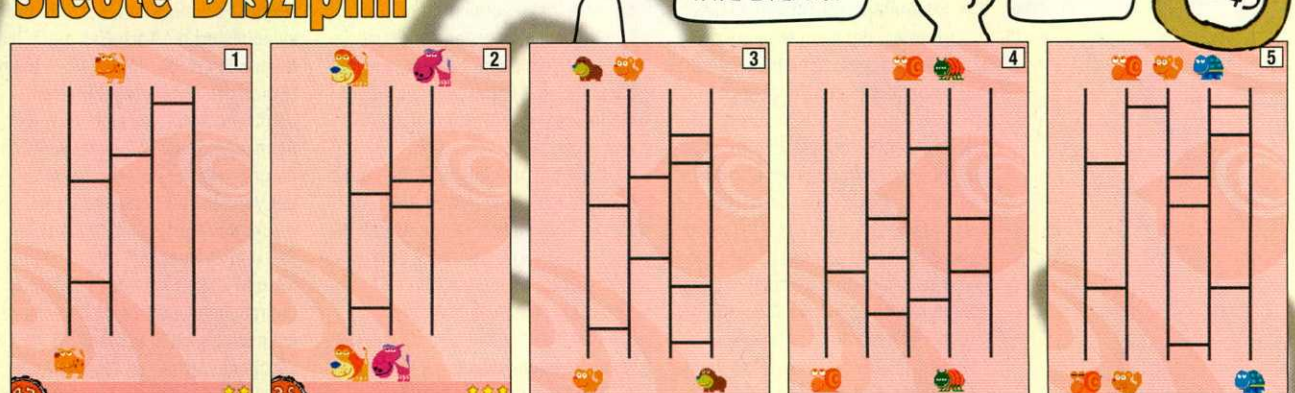
Der Lehrer erklärt:

Wasser hat die Eigenschaft, vom höchsten zum tiefsten Punkt zu fließen. Die Tiere in dieser Disziplin folgen diesem Beispiel. Gelangt ein Tier an eine Gabelung, wechselt es die Reihe. Ihr müsst nun durch Einzeichnen einer einzigen Verbindungslinie dafür sorgen, dass die Tiere zu ihren Partnern gelangen.



Halt! Das markierte Tier darf nicht in den Abgrund fallen, sondern ihr müsst es zu seinem Ebenbild geleiten. Nur, wenn ihr hier eine Linie einzeichnet, führt ihr es zum Ziel.

Siebte Disziplin



INFO DAS FAZIT

Möge der Grips mit euch sein!

Großer Denker oder Lochfraß im Hirn? Wir lösen auf.

Euch brummt der Schädel, nachdem ihr an allen Tests teilgenommen habt? Wir erlösen euch und geben euch einen Zwischenstand, was ihr aus euren Lösungen ableiten könnt. In der nächsten Ausgabe liefern wir euch dann das Endergebnis.

Bis 350 Gramm

Brain Training erscheint in wenigen Wochen auch bei uns – das ist die Gelegenheit für dich, deine grauen Zellen auf die Probe zu stellen und deine Gehirnleistung effektiv zu steigern. Ein Tipp: Stell dir beim dritten Teil unseres IQ-Tests vor, wie du auf einer idyllischen Insel in einem Strandkorb sitzt und das Heft auf deinem Schoß liegen hast. Mit viel Konzentration und Ruhe wirst du mit Sicherheit ein besseres Ergebnis erzielen.

351 bis 450 Gramm

In diesem Teil haben wir Disziplinen abgefragt, die sowohl die (rationelle) linke Hirnhälfte als auch die (kreative) rechte Hirnhälfte fordern – die Endwertung ist also durchaus repräsentativ, daher kannst du mit deinem Endergebnis zufrieden soll. Sei gespannt, wie du abschneidest, wenn in der nächsten N-ZONE das Sprachverständnis abgefragt wird.

Mehr als 450 Gramm

Du bist kreativ, hast eine schnelle Auffassung und kannst selbst komplexe Verhältnisse rasch zuordnen – für dein Endergebnis gebührt dir großer Respekt! Allerdings darf man den Tag nicht vor dem Abend loben – erst die nächste Ausgabe zeigt dir, in welcher Kategorie Verbesserungsbedarf besteht. An deinen Grenzen bist du nämlich noch lange nicht angelangt!

INFO NINTENDOS INTELLIGENZ-SPIELE IM ÜBERBLICK

Brain Train? Big Brain Academy? Was stimmt denn nun?

Wir räumen auf mit dem Namenschaos!

Zunächst gibt es da den Titel, den wir euch in den letzten Ausgaben als „Brain Train“ und „Brain Training“ vorgestellt haben:

yawaraka atama juku
(sinngemäß übersetzt: Leichte Übungen für den Kopf)
Big Brain Academy (Arbeitstitel) (Termin: 2006)

Zudem hat Nintendo einen weiteren IQ-Trainer angekündigt, der über eine deutsche Spracherkennung und Sudoku-Puzzles verfügen wird:

tohoku daigaku mirai kagaku kyôdô kenkyû sentâ – kawashima ryûta kyôju nô o kitaeru otona DS torêningu (sinngemäß übersetzt: Tohoku-Universität, Gemeinschaftliches Forschungs-Center für Zukunfts-Technologie, Professor Ryûta Kawashima: Das Gehirn üben: DS-Training für Erwachsene)
Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day! (Termin: 17. 04.)
Professor Kawashimas Brain Training: How old is Your Brain? (Arbeitstitel) (Termin: 2. Quartal)

Aufgrund des großen Erfolges gibt es sogar einen Englischkurs:
eigo ga nigate na otona no DS torêningu: eigo zuke (übersetzt: DS-Training für Erwachsene, die in Englisch schwach sind)

Solange Nintendo keine finalen Namen bekannt gibt, bleiben wir allerdings dabei: *Big Brain Academy* heißt bei uns weiterhin *Brain Training* – nicht, dass sich Nintendo noch einmal anders entscheidet!

SPOILER

INFO DIE LÖSUNGEN

Dem Fehlerteufel auf der Spur

Es ist Zeit, eure Ergebnisse zu analysieren!

„Hefte zu, Stifte weg!“ Dieser gefürchtete Satz stellt nicht nur in der Schule das Nervenkostüm auf eine harte Probe. Auch wir sind knallhart und schreiben nun an die Auswertung eurer Lösungen.

Vierte Disziplin

Was ist doppelt zu sehen?
Kontrolliert selbst, ob ihr alle doppelten Symbole gefunden habt.
Für jedes richtig erkannte Bilderpaar gibt es 15 Gramm:

✓ | AUFGABE | LÖSUNG

☐	1.	1 Paar
☐	2.	1 Paar
☐	3.	2 Paare
☐	4.	2 Paare
☐	5.	2 Paare
☐	6.	2 Paare
☐	7.	2 Paare
☐	8.	3 Paare
☐	9.	3 Paare
☐	10.	3 Paare

Mein Ergebnis in der vierten Disziplin: ☐ Gramm

Fünfte Disziplin

Wer oder was ist am schwersten?
Für jede richtige Antwort gibt es 15 Gramm:

✓ | AUFGABE | LÖSUNG

☐	1.	Grüner Diamant
☐	2.	Gorilla
☐	3.	Strauß
☐	4.	Hase
☐	5.	Schaf
☐	6.	Grüner Laster
☐	7.	Schwarze Lok
☐	8.	Roter Edelstein
☐	9.	Roter Edelstein
☐	10.	Katze

Mein Ergebnis in der fünften Disziplin: ☐ Gramm

Sechste Disziplin

Was verbirgt sich hinter dem Umriss?
Für jede vollständige Antwort gibt es 30 Gramm:

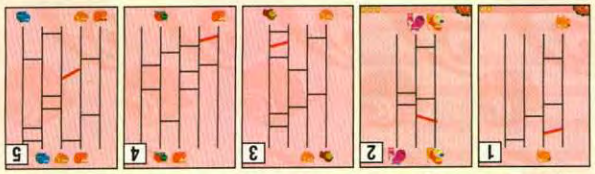
✓ | AUFGABE | LÖSUNG

☐	1.	Sonnenbrille, Vase
☐	2.	Blaue/lilafarbene Pflanze
☐	3.	Kran
☐	4.	Lila-/orangefarbene Pflanze
☐	5.	Frankenstein (Figur rechts oben)

Mein Ergebnis in der dritten Disziplin: ☐ Gramm

Siebte Disziplin

Führt die Tiere zusammen!
Für jede vollständige Antwort gibt es 30 Gramm:



Mein Ergebnis in der dritten Disziplin: ☐ Gramm

Mein Zwischenstand: ☐ Gramm

Harvest Moon Magical Melody

Komm, wir ziehen aufs Land!

Die nächste Farmer-Sim kommt noch für den GameCube.

Was haben Videospiele für einen Zweck? Nach einem harten Arbeits- oder Schultag flüchtet man sich in eine andere Welt, um Abstand zum harten, oft ungerechten Alltag zu bekommen. Viele Spiele möchten uns einfach nur eine gute und entspannte Zeit bescheren, ohne dabei an die Pflichten und Arbeiten unseres täglichen Lebens zu erinnern. Einige virtuelle Fluchtorte fungieren als Chance, einen lang gehegten Traum zu leben. Ein Leben als Selbstversorger und Farmer beispielsweise. Natsume gibt schon seit längerem den Menschen die Möglichkeit, genau das zu erleben: eine kleine Farm mit ein paar Feldern und ein paar Tieren zu unterhalten, eine/einen Frau/Mann zu finden und ein respektiertes Mitglied einer harmonischen Gemeinschaft zu sein.

BEWÄHRTES GAMEPLAY

Harvest Moon: Magical Melody setzt auf das bewährte *Harvest Moon*-Gameplay und versieht es mit einigen neuen Feinheiten. So startet man in *Harvest Moon: Magical Melody*, wie in nahezu allen Teilen davor auch, mit einer kleinen Farm und verfolgt zunächst all die Ziele, die für einen zufriedenen Farmer zählen: Felder bestellen, die Ernte einfahren, die Tiere versorgen und deren Erzeugnisse genießen sowie einen Partner kennen lernen. Zu Spielbeginn könnt ihr euch entscheiden, ob ihr einen Farmersmann oder eine Farmersfrau spielen wollt. Im Spielverlauf kümmert ihr euch dann um Kühe, Schafe, Pferde und Hühner. Neben zahlreichen Nutztieren integrierten

INFO DIE DS-VERSION

Die Farm für unterwegs

Entwickler Natsume hat uns bereits zwei Unterwegs-Versionen für den Game Boy Advance beschert. Der Nintendo DS bekommt bald auch eine.

Mit *Harvest Moon DS* kann man nun bereits morgens in der U-Bahn auf seine persönliche Polygon-Farm flüchten und in der Mittagspause im Büro oder auf dem Pausenhof per Stylus seine Felder beackern, Kühe melken oder eine/n Partner/in kennen lernen. Um nicht mit alten *Harvest Moon*-Traditionen zu brechen, kann man auch auf dem DS an einer Vielzahl von Veranstaltungen und Wettbewerben teilnehmen und Minispiele absolvieren. Farm-Veteranen erhalten sogar die Möglichkeit, durch das gleichzeitige Füttern des Nintendo DS entweder mit *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* oder mit *Harvest Moon: More Friends of Mineral Town* (beide für den Game Boy) die eine oder andere Überraschung zu erleben.

IDENTISCH Das Gameplay ist überwiegend gleich geblieben.

MANGA-STIL Die Charaktere sind eindeutig japanisch angehaucht.

REDSELIG Die Unterhaltung mit anderen ist sehr wichtig.

VIEL PLATZ Auf dem DS hat man viel Raum zur Verfügung.

WINTERZEIT Ähnlich wie bei Animal Crossing sieht man den Schnee fallen und wieder schmelzen.

TIERPFLEGE Neben der Feldbestellung spielt die Tierhaltung eine große Rolle.

die Entwickler auch jede Menge Pflanzen und Bäume, die eurer Pflege bedürfen. Wie gut ihr als Farmer seid, dürft ihr auf zahlreichen Festivals und Wettbewerben beweisen. Neben dem harten Farmersalltag darf aber das soziale Vergnügen nicht zu kurz kommen. So habt ihr bei der Partnerwahl die Qual der Wahl, denn es gibt gut zehn potenzielle Gefährten pro Geschlecht, auf die ihr im Spielverlauf trefft. Nebenbei dienen all diese Beschäftigungen auch einem übergeordneten Zweck: Durch hohe Erntenerlöse, erfolgreiche Farm-Expandierung, die pünktliche Lieferung von bestimmten Gegenständen und das Finden eines Partners sammelt man insgesamt 100 magische Notenblätter, die eine Farmer-Göttin zurückverwandeln sollen, welche aus mysteriösen Gründen zu Stein erstarrt ist.

KONKURRENZ BELEBT DAS GESCHÄFT

Als wäre das Leben nicht schon herausfordernd genug, habt ihr auch noch einen Farmer-Konkurrenten, mit dem ihr täglich verglichen werdet. Diesen müsst ihr durch eine höhere Produktivität, erreichbar durch eine ständig wachsende Farm, und ein besseres Abschneiden bei den zahlreichen Wettbewerben ausstechen. Darüber hinaus integrierten die Entwickler einige Minispiele, an denen sogar bis zu drei Mitspieler teilnehmen können. Spieler, die *Harvest Moon* lieben, sollten ein Auge auf den neuesten Teil werfen. Wir hoffen, dass wir euch schon bald weitere Informationen zu dem viel versprechenden Titel liefern können.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

HARVEST MOON: M. M.

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Natsume
Internet:	www.natsume.com
Spieler	1-4
Termin	2. Quartal

EINSCHÄTZUNG

GUT

Ab auf die Farm und in ein neues Leben. Fans der Serie freuen sich besonders über die Neuerungen.

Final Fantasy IV

Der Game Boy bekommt spätestens mit dieser Umsetzung einen **Ehrenplatz bei Retrofreunden.**

KÄMPFE Sind natürlich wie immer an der Tagesordnung in Final Fantasy – meistens mit mehr als einem fetten Monster gleichzeitig.

IDYLLISCH Die zahlreichen Städte werden den Final-Fantasy-Fans sicherlich bekannt vorkommen – geändert wurde dort nichts.

Square Enix und Nintendo erhören die Rufe der Fans! Nach der erfolgreichen Reinkarnation der beiden ersten Teile von *Final Fantasy* gibt es jetzt die Umsetzung des ersten SNES-Teils der berühmten Rollenspiel-Serie: *Final Fantasy IV*. Wer nun den dritten Teil schmerzlich vermisst, der sei getröstet, denn *Final Fantasy III* wird in stark aufgebohrter Form zu einem späteren Zeitpunkt für den DS erscheinen. Die bereits verfügbare US-Version des vierten Teils haben wir schon einmal in unseren SP geschmissen und geben einen kurzen Ausblick, was sich geändert hat und was gleich geblieben ist.

ALTES UND NEUES

Wer von euch schon einmal die Gelegenheit hatte, das SNES-Original oder die PSone-Umsetzung des Klassikers zu spielen, dem sei gesagt, dass die Grafik in *FF IV* noch einmal leicht verbessert wurde. Aber nicht nur die zeitgemäße Grafik ist der Grund dafür, dass man *Final Fantasy IV* seine 15 Jahre, die es mittlerweile auf dem Buckel hat, nicht ansieht. Das Spiel fesselt allein durch die ausgefeilte Story um Ritter Cecil, der als ehemaliger königlicher Ritter nun gegen seinen alten Arbeitgeber zu Felde zieht. Der früher gütige König ist hinter mysteriösen Kristallen her, für die er auch über Leichen geht. Die komplexe Geschichte war damals revolutionär und einzigartig in der noch jungen Videospielgeschichte. Damit sich aber die polierte Neuauflage auch für Spieleveteranen noch lohnt, spendiert Square Enix dem Titel neben kleinen Detailverbesserungen zwei neue Dungeons und Nintendo der hiesigen Version deutsche Bildschirmtexte – hurra! Noch eine gute Nachricht für beinharte *Final Fantasy*-Fans: Teil V und VI sind, zumindest für Japan und USA, schon für den Game Boy angekündigt. Wir hoffen auch hier auf einen baldigen Europa-Termin.

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

FINAL FANTASY IV

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
Internet:	www.squareenix.com
Spieler:	1
Termin:	2. Juni

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Game-Boy-Ritter freuen sich auf ein exzellentes Rollenspiel – **neue Details und Dungeons** inklusive.

AUFPOLIERT Die Grafik der Neuauflage wurde ordentlich aufgepeppt.

GENIAL ANZUSEHEN Am Anfang gibt es eine lange und spannende Introsequenz.

GESCHICHTE Zu Beginn erfahrt ihr die Hintergründe der atmosphärischen Geschichte.

Jamba! www.jamba.de — Alle Produkte GRATIS! im Sparabo*

EROTIK DOWNLOAD

so geht's: Sende z.B. *Erotik890* per SMS an *33333**

Erotik890

Erotik891

Erotik892

Erotik893

Erotik894

Erotik895

Erotik896

Erotik897

Erotik898

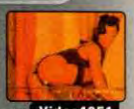
Nur wir haben die Originale!

CHARTS

		real
1	Mundstuhl - Meckertassen	Sing3405
2	Notorious B.I.G. - Nasty Girl (Chorus)	Sing3406
3	Bob Sinclar - Love Generation	Sing3407
4	James Blunt - High	Sing3408
5	Sean Paul - Ever Blazin'	Sing3409
6	Flipsyde - Happy Birthday	Sing3410
7	50 Cent - Hustler's Ambition	Sing3411
8	Sugababes - Ugly	Sing3412
9	The Pussycat Dolls - Stickwitu	Sing3413
10	Eminem - When I´m Gone	Sing3414
11	50 Cent - Window Shopper	Sing3415
12	Madonna - Hung Up (Chorus)	Sing3416

HANDY VIDEOS

Video1350


Video1351

Video1352

Video1353

Video1354

Video1355

Video1356

Video1357

HANDYBILDER

Bild9142

Bild9145

Bild9130

Bild9131

Bild9132

Bild9143

Bild9144

Bild9146

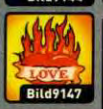


Bild9147

Bild9133

Bild9148

Bild9149

Bild9150

Bild9151

Bild9152

Bild9153

Bild9134

Bild9135

Bild9136

Bild9137

Bild9138

Bild9139

Bild9140

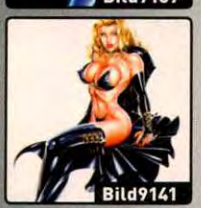


Bild9141

HANDY THEMES

Theme1110

Theme1111

Theme1112

Theme1113

Theme1114

Theme1115

Theme1116

Theme1117

Theme1118

Theme1119

FUN SOUNDS

Zocker Sounds!	
Der Feind Ist In Korridor 4	Hit2695
Du Hast Nur Noch Wenig Energie	Hit2696
Eine Bombe Liegt Für Dich Bereit	Hit2697
Energy-Flash	Hit2698
F1 Rennwagen	Hit2699
Kiffer - Lachanfall	Hit2700
Pussy Ist Dran	Hit2701
Tschechin Macht Alles	Hit2702

HANDY SPIELE

Call Of Duty 2: Das realistischste Weltkriegsspiel für dein Handy
Spiel2195

Racing Fever GT: Absoluter Rennwahnsinn - neu in 3D
Spiel2196

Civilization 3: Spiel das legendäre Strategiespiel auf deinem Handy
Spiel2197

Solitaire Deluxe: 3 versch. Versionen des weltbekannten Kartenspiels
Spiel2198

Tamagotchi: Das beliebte Spielzeug für deine Hosentasche
Spiel2199

Juiced: Tune dein Auto, bereite es vor und auf zur Rennstrecke
Spiel2200

Happy Tree Friends: Triff beim Schleudern die meisten Hindernisse
Spiel2201

ANIMIERTE HANDYBILDER

Mobil6210

Mobil6211

Mobil6212

Mobil6213

Mobil6214

Mobil6215

Mobil6216

Mobil6217

1 sende Bild9130

2 an **33333***

3 downloaden

4 und erhalte

In allen Netzen verfügbar

9222 (SFr 9,90)

Im Monat (Sparabos) 4,99€

Real	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + WAP-Inhalte + 9 Software
Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Themes	Guthaben: 4 Stück
Erotik Download	Guthaben: 2 Stück
Funsounds	Guthaben: 5 Stück
Handy Videos	Guthaben: 3 Stück

* jeweils pro Monat als Guthaben (+Transport/WAP/GPRS). Guthabennutzung: SMS, www.nzone.de, wap.jamba.de, LISTE an 33333*. Abrechnung über Mobilfunkanbieter. Jederzeit Kündigung: STOPCOOL an 33333. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. € 5/Bestellung. Hilfe? 0180-5554890 (€ 0,12/Min). Mindestalter 16 Jahre. Handytypen & AGB: www.nzone.de

Real Music/Fun Sounds Handyinfo: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220, 6630; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i **Handybilder Handyinfo:** LG: C1100, B2050, G5400; Motorola: Razr V3, V980, C980; Nokia: 6230, 3510i, 6100; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, C65, M65; Sony Ericsson: K700i, T630 **Animierte Handybilder Handyinfo:** LG: C3320, B2050, F2100; Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Samsung: D500, E700; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i, V800, **Themes Handyinfo:** Nokia: 3230, 6630, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i, T610 **Spiele Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 6230, 6681, 7650, N-Gage (QD); Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Videos Handyinfo:** Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140, 8800; Panasonic: VS3, X700; Sagem: myX-4, myZ-5; Samsung: D500, E340; Sharp: 703, 802; Siemens: CX65, S65; Sony Ericsson: K500i, P800 **Erotik Download Handyinfo:** Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6681, 7650, N-Gage (QD); Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010; weitere Handys und Infos auf www.jamba.de

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		TITEL	SYSTEM	MONAT
1	1	The Legend of Zelda: Twilight ...	GC	14
2	3	Metroid Prime: Hunters	DS	5
3	2	Harvest Moon	GC/DS	5
4	5	Final Fantasy III	DS	3
5	6	New Super Mario Bros.	DS	3
6	NEU	Children of Mana	DS	1
7	NEU	Worms: Open Warfare	DS	1
8	10	Pokémon Diamond & Pearl	DS	3
9	NEU	Super Princess Peach	DS	1
10	NEU	Metroid Prime Pinball	DS	1

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Der Siegeszug des DS ist unglaublich und spiegelt sich auch in den Charts wider. U.a. hat euch unsere Vorschau zu *Children of Mana* Appetit gemacht. Nur *Zelda* und *Harvest Moon* halten die GameCube-Flagge hoch.

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Brain Training* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *Animal Crossing: Wild World* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098;
€ 0,49/SMS/ Alle Netze
(inkl. VF-D2 Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; Sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
01	Brain Training	DS
02	Children of Mana	DS
03	Die Chroniken von Narnia: ...	GC
04	Electroplankton	DS
05	Final Fantasy III	DS
06	Final Fantasy IV	GBA
07	Harvest Moon	GC/DS
08	Jump Superstars	DS
09	MegaMan Battle Network 5 ...	DS
10	Metroid Prime: Hunters	DS
11	Metroid Prime: Pinball	DS
12	New Super Mario Bros.	DS
13	Pokémon Diamond & Pearl	DS
14	Pokémon Ranger	DS
15	Resident Evil: Deadly Silence	DS
16	Riviera: The Promised Land	GBA
17	Super Monkey Ball Adventure	GC
18	Super Princess Peach	DS
19	Tetris DS	DS
20	The Legend of Zelda: Twilight ...	GC

LESER-CHARTS (SEITE 42)

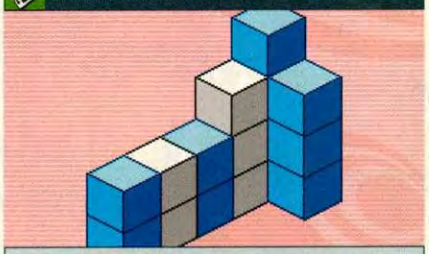
Nr.	Titel	System
01	Animal Crossing: Wild World	DS
02	Battalion Wars	GC
03	Dancing Stage Mario Mix	GC
04	Die Sims 2	GC
05	GUN	GC
06	James Bond 007: Liebesgrüße ...	GC
07	Kirby: Power Paintbrush	DS
08	LEGO Star Wars	GC
09	Mario & Luigi: Partners in Time	DS
10	Mario Kart DS	DS
11	Mario Kart: Double Dash!!	GC
12	Mario Smash Football	GC
13	Mario Party 7	GC
14	Metroid Prime	GC
15	Metroid Prime 2: Echoes	GC
16	Nintendogs	DS
17	Need for Speed: Most Wanted	GC
18	Need for Speed Underground 2	GC
19	Peter Jackson's King Kong	GC
20	Prince of Persia: The Two ...	GC
21	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	GC
22	Resident Evil Zero	GC
23	Resident Evil 4	GC
24	Super Mario Smash Bros.	GC
25	Super Mario 64 DS	DS
26	Super Monkey Ball Touch & Roll	DS
27	The Rub Rabbits!	DS
28	Tales of Symphonia	GC
29	Viewtiful Joe: Double Trouble	DS
30	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 1. März 2006.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, DS- und GBA-Spiele.

BRAIN TRAINING



Ihr könnt es gar nicht mehr abwarten, eure grauen Zellen wieder richtig zu fordern? Dann blättert doch schnell auf Seite 24. Dort könnt ihr einige der Rätsel schon jetzt lösen!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2. Quartal**

DIE CHRONIKEN VON NARNIA
DER KÖNIG VON NARNIA

Im April kommen GameCube-Besitzer endlich in den Genuss der *Chroniken von Narnia*. Besonders Freunde des Kinofilms aus dem letzten Jahr dürfen sich freuen!

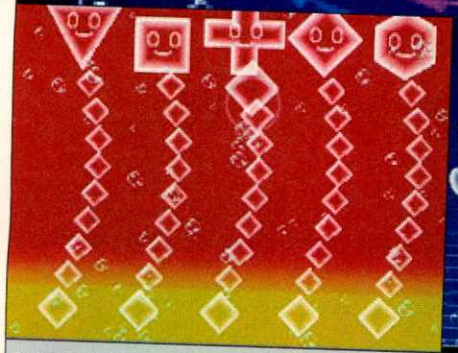
Hersteller: **Buena Vista**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **April**

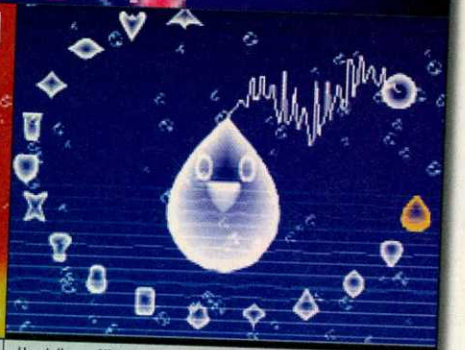
CHILDREN OF MANA

Der Nachfolger zum legendären *Secret of Mana* steht in den Startlöchern. Die Mana-Kinder wecken dank Vierspieler-Modus, fantastischer Grafik und toller Atmosphäre hohe Erwartungen. RPG-Fans setzen den Titel schon jetzt auf ihre Einkaufsliste.

Hersteller: **Square Enix**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

ELECTROPLANKTON





Das Musikspiel hat jetzt endlich auch einen deutschen Veröffentlichungstermin bekommen. Im April werden auch Europäer plötzlich ganz entspannt und ruhig, wenn sie mit dem Stylus sanfte Klänge auf ihrem DS produzieren! Mal was anderes.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **21. April**

FINAL FANTASY III

Nachdem der vierte Teil für den GBA schon in den Startlöchern steht, warten wir schon ganz gierig auf eine spielbare Fassung für den Nintendo DS – leider ist noch keine Version in Sicht!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

FINAL FANTASY IV

Square Enix hat den vierten *Final Fantasy*-Teil für den GBA nicht nur optisch aufpoliert. Kleine Detailveränderungen und ein neuer Dungeon gefallen auch Kennern der Serie.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2. Juni**

HARVEST MOON
MAGICAL MELODY/DS

Es scheint so, als hätte sich Nintendo die knuddelige Wirtschaftssimulation mit ländlichem Flair geangelt – einen genauen Termin gibt es allerdings immer noch nicht.

Hersteller: **Natsume**
Genre: **Simulation**
Termin: **2. Quartal**

JUMP SUPERSTARS

So langsam fangen wir an zu zittern, denn noch immer gibt es keine neuen Meldungen zu den Superstars. Hoffentlich erscheint der Titel noch hierzulande – wir haben Zweifel!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **2006**

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5
DOUBLE TEAM DS

Auch auf dem DS schlägt MegaMan jetzt zu – wieder mal werdet ihr in eine Geschichte rund um das Internet verstrickt und müsst in strategischen Kämpfen euer Geschick beweisen!

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **13. April**

METROID PRIME: HUNTERS

Endlich werden Träume wahr: *Metroid Prime: Hunters* besitzt eine Voice-Chat-Funktion, mit der ihr während der Online-Matches mit euren Mitspielern kommunizieren könnt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **5. Mai**

METROID PRIME: PINBALL

Nicht nur als Ego-Shooter-Heldin macht Samus Aran eine glänzende Figur – auch als Flipperkugel verbreitet die Dame jede Menge Spielspaß! Flipperfans sollten sich den Titel vormerken.

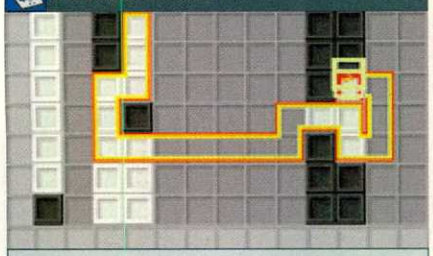
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Juni**

NEW SUPER MARIO BROS.

Können Mario und Luigi an die grandiosen 2D-Abenteuer der 16-Bit-Ära anknüpfen? In den USA erscheint der Titel wohl im Sommer, der Europatermin ist noch unklar.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2006**

POLARIUM ADVANCE



Das geniale DS-Puzzlespiel kommt jetzt für den Game Boy. Wir konnten es bereits spielen und müssen sagen, dass sich der einstige DS-Titel über Digi-Kreuz überraschend gut spielt!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **7. April**

POKÉMON DIAMOND & PEARL EDITION

Im neuesten Pokémon-Rollenspiel sucht ihr fernab von Hoenn nach neuen Pokémon. Mikrofon, Touchscreen und Wi-Fi-Möglichkeiten werden selbstverständlich unterstützt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

POKÉMON RANGER

Die Pokémon Company versetzt euch hier in ein hoffentlich spannendes Action-Adventure. In Japan soll der Titel noch dieses Jahr erscheinen. Man darf gespannt sein.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2006**

RIVIERA THE PROMISED LAND

Das Rollenspiel aus dem Hause Atlus wird ein Freudenfest für alle Manga-Fans. Der Comic-Stil schafft eine wunderschöne Atmosphäre und das rundenbasierte Spielprinzip sorgt für Spannung.

Hersteller: **Atlus**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

AiAi, MeeMee, GonGon & Baby kugeln jetzt auch abseits der verzwickten Labyrinthe. Natürlich rollt ihr wieder im Affentempo durch die Gegend; diesmal aber vor dem Hintergrund, die verfeindeten Affenkönigreiche auf einer fernen Insel wieder zu vereinen.

Hersteller: **Sega**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Sommer**

SUPER PRINCESS PEACH

Frauen an die Front: Während die beiden italienischen Klempner nicht in den Quark kommen, springt die Prinzessin schon im Juni in Europa auf den DS – vorbildlich!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **26. Juni**

TETRIS DS

Schon auf dem Ur-Game-Boy ein Hit, bekommt jetzt auch der DS seine Fassung des berühmten russischen Puzzlespiels serviert – die Wi-Fi-Funktion wird natürlich unterstützt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **21. April**

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Noch immer gibt es keinen genauen Termin für das letzte große GameCube-Spiel. Angeblich soll der Nachfolger zu *The Wind Waker* Ende des Jahres in den USA erscheinen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2006**

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE

Im April beginnt eure Karriere als Möchtgern-Dr.-Brinkmann: Auf dem DS wird im Operationssaal mit Stylus und Touchscreen kräftig geschnippelt – hoffentlich geht das gut!?

Hersteller: **Atlus**
Genre: **Simulation**
Termin: **28. April**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Tak: Die große Juju-Jagd

Genre: Jump & Run
Wertung: 83%

Durch den neuen Koop-Modus setzt der dritte Teil neue Akzente!

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

Genre: Strategie
Wertung: 62%

Chaotische Prügelorgie mit fadem Einzelspielermodus – schade!

Disney's Himmel und Huhn

Genre: Jump & Run
Wertung: 74%

Süße Filmversoftung, welche besonders für jüngere Spieler geeignet ist

Namco Museum: 50th Anniversary

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 64%

Nette Sammlung alter Klassiker. Aber spielt die heute wirklich noch wer?

NINTENDO DS

Super Monkey Ball Touch & Roll

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 80%

Das einfache Spielkonzept überzeugt auch auf dem Nintendo DS.

Viewtiful Joe: Double Trouble!

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 85%

Geniales Beat 'em Up mit abgedrehten Ideen und actiongeladenem Gameplay!

The Rub Rabbits!

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 82%

Im Nachfolger zu *Project Rub* flirtet ihr wieder, was das Zeugt hält!

Tak: Die große Juju-Jagd

Genre: Jump & Run
Wertung: 72%

Auch auf dem DS ein Jump&Run-Spaß, der aber nicht an die GC-Fassung heranreicht.

GAME BOY

Tak: Die große Juju-Jagd

Genre: Jump & Run
Wertung: 64%

Dank Teamrätseln klar besser als der zweite Teil – ideal für unterwegs!

WINX Club

Genre: Action-Adventure
Wertung: 69%

Gelungene Comic-Versoftung mit vielen Zaubersprüchen – ideal für Kinder!

WAS KOMMT WANN?

MÄRZ GAMECUBE

2 Games in 1: Findet Nemo	
+ Die Unglaublichen	10. März
2 Games in 1: SpongeBob: Der Film	
+ Schlacht um Bikini Bottom	10. März
2 Games in 1: SpongeBob S. – Der Film	
+ Tak 2: Der Stab der Träume	10. März
FIFA Street 2	2. März
ICE AGE 2 – Jetzt taut's	31. März
Namco Museum: 50th ...	30. März
Odama	31. März
Pac-Man World 3	30. März
Sonic Riders	17. März

APRIL

Die Chroniken von Narnia: ...	April

MAI

Chibi-Robo!	26. Mai

2006

Harvest Moon: Magical Melody	2. Quartal
Monster House	2006
Super Monkey Ball Adventure	Sommer
The Legend of Zelda: Twilight ...	2006

MÄRZ NINTENDO DS

3 Games in 1	
Majesco's Sports Pack	3. März
Animal Crossing: Wild World	31. März
FIFA Street 2	2. März
Findet Nemo: Flucht in den Ozean	März
ICE AGE 2 – Jetzt taut's	31. März
Mini R/C Racing	15. März
Phoenix Wright: Ace Attorney	31. März
Resident Evil: Deadly Silence	31. März
SBK: Snowboard Kids DS	März
Worms: Open Warfare	März

APRIL

Electroplankton	21. April
Pac-Man World 3	20. April
Tamagotchi	21. April
Tetris DS	21. April
Trauma Center: Under the Knife	28. April
MegaMan B. N. 5: Double ... DS	13. Apr.
Pokémon Link!	28. April

MAI

Beetle King	1. Mai
Cameltry	30. Mai
Metroid Prime: Hunters	5. Mai
Super Princess Peach	26. Mai

2006

Alex Rider: Stormbreaker	3. Quartal
Black & White Creatures	2006
Boktai 3	2006
Brain Training	2. Quartal
Children of Mana	2006
Dragon Booster	2. Quartal
Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2006
Electroplankton	2006
Final Fantasy: Crystal Chronicles	2006
Final Fantasy III	2006
Flipper Critters	2006
Garfield's A Tail of Two Kitties	2006
Garfield – The Bound ...	1. Quartal
Harvest Moon DS	2. Quartal
Jump Superstars	2006
Lost Magic	2006
Metroid Prime: Pinball	Juni
Monster House	2006
Moonlight Fables	2006
New Super Mario Bros.	2006
Pro Evolution Soccer	2006
Pokémon Diamond & Pearl	2006
Pokémon Ranger	2006
Puzzloop	Juni
Steel Horizon	2006
Super Princess Peach	26. Juni
Tao's Adventure: Curse of ...	2. Quartal
Top Spin 2	Frühjahr
Tom Clancy's Splinter Cell Double ...	Sept.
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006

MÄRZ GBA

ICE AGE 2 – Jetzt taut's	31. März
Namco Museum:	
50th Anniversary	30. März
Postman Pat	17. März
2 Games in 1:	
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	
+ Tak 2: Der Stab der Träume	10. März
Tales of Phantasia	31. März
World Poker Tour	10. März

APRIL

Polarium Advance	7. April

MAI

Drill Dozer	26. Mai

2006

Advance Guardian Heroes	2006
Alex Rider: Stormbreaker	3. Quartal
Final Fantasy IV	2. Juni
Metal Slug	2006
Monster House	2006
Riviera: The Promised Land	2006
Scrabble Scramble	2006
Top Spin 2	Frühjahr
Wario Ware Twisted!	2006

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	2	Need for Speed: Most Wanted	3
2	1	Mario Smash Football	3
3	3	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	2
4	6	Need for Speed Underground 2 (Pl. Choice)	8
5	NEU	Mario Party 7	1
6	4	Harry Potter und der Feuerkelch	2
7	9	Prince of Persia: The Two Thrones	2
8	10	Die Sims 2	3
9	7	Peter Jackson's King Kong	2
10	8	Shadow the Hedgehog	2

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Mario Kart DS	2
2	5	Nintendogs Dachshund & Friends	4
3	2	Nintendogs Labrador & Friends	4
4	WE	Nintendogs Chihuahua & Friends	3
5	NEU	Need for Speed: Most Wanted	1

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	2	Pokémon Smaragd	4
2	NEU	Meine Tierpension	1
3	NEU	SpongeBob Schwammkopf: Der Film	1

Rennspiel-Fans lassen sich nicht beirren und geben mit *Need for Speed* auf dem GameCube und *Mario Kart* auf dem DS weiterhin Gas. *Mario Smash Football* verliert die GameCube-Spitzenposition, während sich die Nintendogs in den DS-Charts festbeißen.

LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	SYSTEM	MONAT
1	2	Zelda: The Wind Waker	GC	34
2	1	Mario Kart DS	DS	2
3	3	Resident Evil 4	GC	6
4	5	Nintendogs	DS	4
5	4	Super Mario 64 DS	DS	6
6	6	Mario Party 6	GC	5
7	7	Mario Smash Football	GC	2
8	10	Castlevania: Dawn of Sorrow	DS	3
9	9	Metroid Prime 2: Echoes	GC	14
10	8	Super Smash Bros. Melee	GC	33

Platztausch: *Zelda* stößt *Mario Kart DS* vom Thron. Dahinter stehen *Resident Evil 4* und *Nintendogs* in eurer Gunst. Überraschend: *Mario & Luigi DS* ist nicht platziert.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Mario Party 7
Mikrofonunterstützte Partysause, die zur Mehrspielerbombe mutiert

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Die Unglaublichen	THQ	01/05	68%
Die Unglaublichen: Der Angriff ...	THQ	01/06	72%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
GUN	Activision	01/06	87%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
James Bond 007: Liebes...	EA	12/05	86%
King Arthur	Konami	01/05	76%
MegaMan Network Trans...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	01/06	87%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spartan: Total Warrior	Sega	11/05	81%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
The Incredible Hulk: U.D.	Vivendi	11/05	83%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: New York City	Activision	01/06	70%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Ultimate Spider-Man	Activision	12/05	80%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Metal Gear Solid: T. T. Snakes
Bisher einziger, aber grandioser GC-Auftritt von Solid Snake

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman Begins	EA	08/05	76%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Bratz Rock Angelz	THQ	02/06	76%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	EA	01/06	82%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u. d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Helloy Kitty: Roller Rescue	Empire	03/06	64%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Killer 7	Capcom	08/05	86%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: The Two Thrones	Ubisoft	01/06	90%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

NFL Street 2
Auch in Hinterhöfen landet ihr fette Touchdowns – spaßig!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 06	EA	10/05	89%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
Mario Superstar Baseball	Nintendo	12/05	80%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Live 2006	EA	11/05	87%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 06	EA	10/05	88%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all …	Atari	12/02	71%
Marvel Nemesis: Rise of …	EA	11/05	60%
Mortal Kombat: Deadly …	Konami	03/03	82%
Shrek SuperSlam	Activision	01/06	66%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	03/06	62%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	01/06	86%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Geist	Nintendo	11/05	79%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im …	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: European Assault	EA	07/05	84%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next …	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II …	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA 06	EA	10/05	89%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
Mario Smash Football	Nintendo	12/05	85%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

Donkey Kong Jungle Beat
Innovatives und liebevoll durchgestyltes Abenteuer mit Donkey Kong

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animaniacs	Flashpoint	07/05	65%
Billy Hatcher and the …	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn …	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Disney's Himmel und Huhn	Buena Vista	03/06	74%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	Eidos	12/05	82%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Madagascar	Activision	08/05	77%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots	Vivendi	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der …	THQ	06/04	67%
Shadow the Hedgehog	Sega	01/06	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Gems Collection	Sega	12/05	65%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	03/06	81%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in …	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Dancing Stage Mario Mix	Nintendo	11/05	85%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
Mario Party 7	Nintendo	02/06	84%
MC GROOVZ danceCRAZE	MadCatz	09/05	40%
Namco Museum	EA	03/06	64%
SpongeBob Schw.: Film ab!	THQ	02/06	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware, Inc. – Mega …	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate…	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX On Tour	EA	11/05	90%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's American Waste…	Activision	12/05	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen.

Star Fox Adventures
Grafisch und spielerisch eines der besten GameCube-Spiele!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Das dritte Zeitalter	EA	12/04	83%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter und der …	EA	08/04	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder …	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for …	THQ	04/04	70%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

F-Zero GX
Der Future-Renner definiert das Wort „Geschwindigkeit" neu.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro …	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Crash Tag Team Racing	Vivendi	12/05	81%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath …	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed: Most Wanted	EA	01/06	80%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning 2
Wrestlingfreunde greifen auf dem GC zum Tag der Abrechnung.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE: Day of Reckoning 2	THQ	10/05	88%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte …	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo	12/05	89%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
X-Men Legends II: Rise of …	Activision	12/05	84%
Yu-Gi-Oh! Königreich …	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims 2	EA	12/05	83%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

GAME BOY

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GB:

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart …	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene …	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of …	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Mario Power Tennis	Nintendo	12/05	89%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Battalion Wars	Nintendo	01/06	78%
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	12/05	90%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	%
ACTION			
Die Unglaublichen 2	THQ	02/06	71%
Nanostray	THQ	11/05	81%
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Space Invaders Revolution	Atari	09/05	62%
Star Wars Episode III …	Ubisoft	06/05	70%
Ultimate Spider-Man	Activision	02/05	82%
Viewtiful Joe	Capcom	03/06	85%
ACTION-ADVENTURE			
Another Code: Doppelte …	Nintendo	07/05	85%
Castlevania: Dawn of …	Konami	10/05	87%
Die Chroniken von Narnia …	Buena Vista	01/06	75%
Harry Potter und der Feuer…	EA	01/06	78%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	02/06	38%
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	08/05	74%
SpongeBob Schw.: Der gelbe …	THQ	02/06	70%
BEAT 'EM UP			
Dragon Ball Z. Supers…	Atari	02/06	74%
Shrek SuperSlam	Activision	01/06	62%
EGO-SHOOTER			
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	08/05	74%
GESCHICKLICHKEIT			
Bomberman DS	Ubisoft	08/05	90%
Bubble Bobble Revolution	Atari	02/06	78%
Franklins große Abenteuer	Flashpoint	03/06	61%
Meteos	Nintendo	10/05	90%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Pac'n Roll	Nintendo	12/05	75%
Pac Pix	Nintendo	07/05	80%
Ping Pals	THQ	02/05	27%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Sega Casino	Sega	03/06	51%
Super Monkey Ball	Sega	03/06	80%
The Rub Rabbits	Sega	03/06	82%
Yoshi's Touch & Go	Nintendo	06/05	77%
Wario Ware Touched	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
JUMP & RUN			
Animaniacs: Lights …	Flashpoint	11/05	59%
Kirby: Power Paintbrush	Nintendo	12/05	90%
Madagascar	Activision	09/05	68%
Robots Vivendi	Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Sonic Rush	Sega	12/05	87%
Spryo: Shadow Legacy	Vivendi Universal	12/05	70%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	03/06	72%
Teenage Mutant Ninja T. 3	Konami	12/05	69%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
Burnout Legends	EA	01/06	75%
Mario Karts DS	Nintendo	12/05	94%
Need for Speed: Most W…	EA	01/06	69%
Need for Speed Under…	EA	07/05	74%
Ridge Racer DS	Nintendo	07/05	80%
ROLLENSPIEL			
Mario & Luigi: Partners …	Nintendo	02/06	88%
SIMULATION			
Die Sims 2	EA	01/06	80%
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
Lost in Blue	Konami	12/05	79%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Nintendogs	Nintendo	10/05	85%
SPORT			
FIFA 06	EA	12/05	77%
Nintendo Touch Golf …	Nintendo	12/05	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%
STRATEGIE			
Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	10/05	90%
Battles of Prince of Persia	Ubisoft	02/06	68%
Yu-Gi-Oh! Nightmare …	Konami	12/05	79%
Zoo Tycoon	THQ	11/05	78%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Am. Sk8land	Activision	01/06	86%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR

… flitzt ständig von einem Meeting zum nächsten und überlegt daher mittlerweile, in Zukunft zusätzlich Büro-Kilometergeld zu beantragen.

FABIAN SLUGA
26, LEITENDER REDAKTEUR

… blieb hart und ließ sich dieses Jahr ausnahmsweise mal von keinem seiner Freunde erweichen, am Kölner Karneval teilzunehmen. Purer Selbstschutz!

UDO CRNJAK
28, REDAKTEUR

… bewundert René für seine Kreativität und seinen Humor. Wenn er doch nur genauso versiert mit dem Controller wäre. Und die Grippe ist keine Ausrede, Weichei.

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT

… packt seine Koffer für die Game Developers Conference, wo der Nintendo-Boss Satoru Iwata eine Ansprache zum Volk hält. Mal sehen, was er zu sagen hat.

SASCHA DOWIDAT
29, FREIER MITARBEITER

… kommt langsam, aber sicher von seinem Paragraphen-Trip runter und widmet sich nun, dank *Worms* für den DS, lieber der fröhlich-explosiven Würmerzucht.

YVES NAWROTH
21, REDAKTIONSASSISTENT

… kann endlich wieder vernünftig sehen, nachdem er sich die Augen hat richten lassen. So sieht also die Welt aus, ohne Schlieren und in vollkommener Schärfe.

LARS KROMAT
32, LAYOUT

… will Sommer! Jetzt! Sofort! Auf der Stelle! Draußen grillen, nach deutschem Reinheitsgebot gebraute Getränke genießen und den „Waschbärbauch" zeigen.

FLORIAN HANNICH
22, LAYOUT

… diesmal wieder ein kleines Zitat. Heute von Goethe: „Das Leben ist zu kurz, um schlechten Wein zu trinken." Und das war's auch schon wieder. Tschüs!

RENÉ WEINBERG
24, LAYOUT

… danke fürs Kompliment, Crunchynut. Aber auf deinen Meister du hören sollst! „Gedulden du dich musst ein wenig, gegen mich zu verlieren, kleiner Padawan!"

REDAKTIONSVERHÖR

Cornelia Lutz, 32

Was macht man als Lektorin bei der N-ZONE?
Meine Hauptaufgabe besteht darin, die Artikel der zahlreichen Verlagsmagazine von Computec (u. a. der N-ZONE) nach Rechtschreib-, Grammatik- und stilistischen Fehlern zu durchforsten. Denn am Ende soll nicht nur ein informativer, sondern auch ein gut lesbarer, möglichst fehlerfreier Text entstehen. Außerdem bin ich noch für die Schlussredaktion zuständig, d. h. ich prüfe abschließend, ob das Layout stimmt (z. B. korrekter Textfluss, richtige Formatierung, passende Bildunterschriften).

Und, bist du selbst eine leidenschaftliche Zockerin?
Bei meinen vielen anderen Interessen fehlt mir ehrlich gesagt die Zeit zum Daddeln. Ich verstehe aber sehr gut, dass es faszinierend ist, in fremde Spielwelten einzutauchen, und die Bandbreite an Spielen ist ja wirklich enorm.

Kein „Exemplarus zockerus" also? Warum nicht?
Gendefekt? :-) Scherz beiseite: Da sind beispielsweise meine Freunde, mein Pferd und die vielen ungelesenen Bücher. Außerdem habe ich nach einem langen Tag im Büro einen unbändigen Drang nach Bewegung und Frischluft. Aber: Was nicht ist, kann ja noch werden …

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30 % bis 49 % werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

FIFA Street 2

Gelingt der Fortsetzung der **Anschluss an die Oberklasse** im Fun-Sport?

ZU LANGSAM? Da war der Ball wohl schneller als die Kamera.

GEWALTIG Die Gamebreaker werden spektakulär in Szene gesetzt.

FERNSCHUSS Dank eines Gamebreakers könnt ihr auch aus großer Entfernung draufhalten.

KURZES GLÜCK Oft werden eure Trick-Combos von rüden Fouls beendet.

Obwohl der erste Teil des flotten Straßenkicks *FIFA Street* nur knapp überdurchschnittliche Wertungen einfuhr, fand er ebenso wie die von der Idee her ähnliche, spielerisch weit überlegene *NBA Street*-Reihe schnell seine Anhängerschaft. Im zweiten Anlauf will EA Sports jetzt auch die Kritiker des Vorgängers auf seine Seite ziehen und präsentiert den Kick in überarbeiteter Neuauflage, in der die Schwächen des ersten Teils beseitigt sein sollen.

Am ursprünglichen Spielprinzip von *FIFA Street* hat sich nichts geändert: Nach wie vor tretet ihr in zwei Vierer-Teams auf Straßenplätzen rund um den Erdball mit über 320 Superstars der Gegenwart und vergangener Tage gegeneinander an. Dabei kommt es weniger auf Fairplay als vielmehr auf coole Tricks und Combos an, mit denen ihr eure Gegner alt aussehen lasst. Mit jedem erfolgreichen Move füllt ihr die Gamebreaker-Leiste, dank der ihr nahezu unhaltbare Schüsse in Richtung gegnerisches Tor jagen könnt. Sobald die Leiste aufgeladen ist, begebt ihr euch auf eine markierte Fläche in der Mitte des Spielfelds, um den Gamebreaker zu starten. Dann bleiben euch wenige Sekunden, um noch ein paar Tricks auszuführen oder gleich in Richtung Tor zu bolzen. Neu daran ist, dass ihr jetzt ein Spiel mit nur einem Tor entscheiden könnt, wenn ihr eine 3-Trick-Combo in der Gamebreaker-Phase ausführt.

OFFENES OHR FÜR KRITIK

Erfreulicherweise haben sich die Entwickler die Kritik am ersten Teil zu Herzen genommen und versucht, Schwachstellen gezielt auszumerzen. Zum Beispiel bewegen sich eure Spieler weniger träge und lassen sich zudem auch noch einen Tick besser steuern. Mithilfe des linken Analogsticks, dem so genannten Trick-Stick, führt ihr neuerdings nett anzusehende Moves aus, in denen ihr den Ball in bester Ronaldinho-Manier in der Luft haltet. Die Tricks sehen gewohnt spektakulär aus und gehen kontrollierter von der Hand als im Vorgänger, aber dennoch könnte die Steuerung noch etwas präziser sein. Dasselbe gilt für Torschüsse: Man hat jetzt ein besseres Gefühl dafür, ob ein Schuss im gegnerischen Kasten landen könnte; trotzdem wird man den Eindruck nicht los, dass ein Tor nicht selten reine Glückssache ist. Die KI der Torhüter – sofern man im ersten Teil überhaupt von Intelligenz sprechen konnte – wurde ordentlich verbessert, überrascht aber immer noch mit seltenen Aussetzern. Wenn ihr euren Kasten am liebsten selbst sauber halten wollt, könnt ihr jetzt auch zum Torhüter wechseln und dem Angreifer entgegenrutschen. Da so eine Aktion schnell in die Hose gehen kann, sollten nur geübte Spieler die Kontrolle über den Torwart übernehmen. Den Feldspielern wurde wie den Schlussmännern ebenfalls eine Kleinigkeit mehr Hirn in ihren virtuellen Schädeln verpasst: Situationen, in denen eure Jungs zum Beispiel bei einem Angriff einfach nicht mitlaufen und stattdessen seelenruhig in der eigenen Hälfte verweilen, treten nur noch in seltenen Fällen auf. Damit das Spiel vor allem im Mehrspieler-Modus nicht zu einer Foul-Orgie verkommt, könnt ihr eure Gegner mit besonders guten Tricks überrumpeln, sodass diese kurzzeitig außer Gefecht sind. Leider geht diese Rechnung nur bedingt auf: Häufiges Foulen macht sich auch im zweiten Teil noch bezahlt und kommt dementsprechend oft auch zum Einsatz. Ein weiterer Kritikpunkt am Vorgänger war der zu knappe und einfache Karriere-Mo-

MIT BANDE Könner nutzen die Umgebung zu ihrem Vorteil aus.

NACH BELIEBEN Mit dem Editor könnt ihr neuerdings auch eigene Spielfelder erstellen.

DEUTSCHLANDS WM-HOFFNUNG Natürlich ist auch Poldi mitsamt persönlichem Spezial-Move mit von der Partie.

WEHRLOS Nach einem stylischen Trick ist der Gegner oft kurzzeitig überwältigt und somit außer Gefecht.

dus. Dieser bietet jetzt weitaus mehr Umfang und einen knackigen Schwierigkeitsgrad, der Gelegenheitsspielern bereits auf der normalen Stufe fast schon zu viel abverlangt. Für gute Leistungen werdet ihr mit Punkten belohnt, die ihr verwendet, um eure Spieler zu verbessern, euch mit neuen Klamotten einzudecken oder Plätze freizuschalten. Sollten euch die vorgefertigten Locations zum Hals raushängen, erschafft ihr mit dem Editor auch euren eigenen Fußballplatz. Ebenso könnt ihr einen eigenen Spieler kreieren – hierfür steht euch eine ungeheure Anzahl an Kleidungsstücken, Schuhen und Accessoires zur Verfügung.

BYE-BYE, DJ HARRIS!

Auch in technischer Hinsicht hat *FIFA Street 2* mehr als der Vorgänger zu bieten. Sowohl Umgebungen als auch Spielerfiguren werden etwas detaillierter dargestellt und sind zudem noch schöner animiert. Slowdowns bei der Framerate sind leider auf dem GameCube keine Seltenheit – im Grafikvergleich zu den PS2- und Xbox-Fassungen schneidet die GameCube-Version leider, wie inzwischen von EA gewohnt, am schwächsten ab und wirkt zudem noch etwas blasser. Die Ruckler wirken sich kaum negativ auf den Spielfluss aus. Darüber hinaus kommt es – zum Glück aber nur selten – vor, dass die Kamera nicht schnell genug wieder herauszoomt und ihr so kurzzeitig den Überblick über das Geschehen verliert. Während ihr euch bei der Musik auf gewohnt fette Tracks verschiedener Richtungen freuen könnt, gab es bezüglich des Kommentators eine wirklich notwendige Veränderung: Anstatt des extrem nervtötenden und unfreiwillig komischen DJ Harris des ersten Teils geben nun lokale Radiomoderatoren der einzelnen Schauplätze ihren Senf zum Spiel ab. Zwar werdet ihr an den Schauplätzen immer noch mit pseudocoolen Sprüchen bombardiert, doch wirken diese nicht mehr ganz so lächerlich wie Harris' hirnloses Gebrabbel.

Auch wenn die Neuerungen und Verbesserungen leider nicht ausschließlich rein positiver Natur sind, haben sich die Mühen der Entwickler weitgehend gelohnt. *FIFA Street 2* kann dem technisch und spielerisch erhabenen *NBA Street V3* zwar nicht das Wasser reichen, spielt sich aber etwas besser als sein Vorgänger und bietet dem Käufer dank des sehr großen Umfangs mehr für sein Geld. Für den DS erscheint demnächst übrigens auch ein *FIFA Street* – leider trudelte bei uns bis zum Redaktionsschluss keine spielbare Fassung davon ein. Wir halten euch aber natürlich auf dem Laufenden.

THOMAS EDER

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	320+ Spieler
Ladezeit:	10 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★
GESAMT	★★

XBOX	
Umfang:	320+ Spieler
Ladezeit:	8 Sekunden
Sound:	Dolby Digital
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

PLAYSTATION 2	
Umfang:	320+ Spieler
Ladezeit:	10 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★½
GESAMT	★★½

FAZIT

In grafischer Hinsicht hinkt die GameCube-Fassung den anderen Versionen hinterher. Auch in puncto Trickvielfalt müssen GameCube- sowie Xbox-Besitzer Abstriche in Kauf nehmen.

Neuer, besser oder schwächer?

Hat das neue *FIFA Street* aus den Fehlern des Vorgängers gelernt und den Aufstieg in eine Liga mit *Mario Smash Football* geschafft?

FIFA STREET 2

UMFANG ★★★★

Teams: 20 Nationalmannschaften und über 320 Spieler. Dabei sind aktuelle Spieler sowie auch Fußballlegenden mit von der Partie. Mit dem Editor könnt ihr euch selbst einen Spieler zusammenbasteln.
Plätze: 11 Plätze
Spielmodi: Drei: Freundschaftsspiel, Absolut-Street-Modus, Talent-Herausforderung.
Minispiele: Ja (Talent-Herausforderung)

GAMEPLAY ★★★½

Besonderheiten: Mit coolen Tricks verblüfft ihr eure Gegner so sehr, dass sie kurzzeitig außer Gefecht sind. Das Gamebreaker-Feature wurde erweitert.
Power-Schüsse: Ja
Mehrspieler: Bis zu vier Spieler auf einmal können sich die Bälle in verschiedenen Spielmodi um die Ohren ballern.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Grafik leidet gelegentlich unter einer instabilen Framerate. Dafür sehen sowohl Spieler als auch Umgebungen nett aus und auch mit Effekten wird nicht gegeizt.
Sound: Lokale Sprecher, die zumindest besser als DJ Harris sind. Sehr coole Musikauswahl.

MOTIVATIONSKURVE

1 Erste Niederlagen, bis die Steuerung verinnerlicht ist.

2 Man wird Kapitän und erspielt sich wichtige Levelpunkte.

3 Man hat ein starkes Team, mit dem man sich über die Plätze ballert.

4 Auf Dauer lässt die Motivation im Einzelspieler nach.

GESAMTWERTUNG ★★★½

FIFA STREET

UMFANG ★★★

Teams: Ihr könnt euch mit dem Spieler-Editor ein eigenes Team zusammenbasteln oder eins der vorgegebenen Nationalteams auswählen. Zahlreiche bekannte Fußballstars sind ebenfalls mit von der Partie.
Plätze: 10 Plätze
Spielmodi: Zwei: Freundschaftsspiel, Absolut-Street-Modus (Karriere-Modus).

Minispiele: Nein

GAMEPLAY ★★★

Besonderheiten: Das simple Gameplay gefällt auf Anhieb, Schwächen wie die KI der Torhüter und Mitspieler fallen erst mit der Zeit negativ auf.
Power-Schüsse: Ja
Mehrspieler: Am meisten Spaß macht der Mehrspieler-Modus, ständiges Gefoule kann den Spielspaß trüben.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Spielfiguren und Arenen sind allesamt nett anzusehen, aber leider nicht auf dem Stand der Zeit und deutlich schlechter als bei den anderen FIFA-Titeln.
Sound: Coole Beats und ein nervtötender DJ Harris stellen die akustische Untermalung dar.

MOTIVATIONSKURVE

1 Erste Erfolge gelingen schnell, sobald man die Steuerung verinnerlicht hat.

2 Man spielt sich voran und verbessert die Fähigkeiten seiner Spielfigur.

3 Der Einspieler-Modus verliert an Reiz. Schwächen im Gameplay nerven.

4 Man beschränkt sich auf den Mehrspieler-Modus.

GESAMTWERTUNG ★★★

MARIO SMASH FOOTBALL

UMFANG ★★★½

Teams: Neu Kapitäne mit unterschiedlichen Stärken. Einer davon muss erst freigespielt werden. Jeder Kapitän kann aus vier Arten von Mannschaftsmitgliedern wählen (Hammer-Brüder, Toads, Koopas und Birdos).
Plätze: 6 Stadien
Spielmodi: Fünf: Bolzplatz, Pokalturnier, Superpokalturnier, Offene Spiele, Trainingslager.
Minispiele: Nein

GAMEPLAY ★★★★

Besonderheiten: Für Fouls und aufgeladene Torschüsse bekommt man Items. Außerdem hat Bowser gelegentlich Zerstörungsauftritte.
Power-Schüsse: Ja
Mehrspieler: Maximal drei Mitspieler können jederzeit, egal in welchem Spielmodus, mit einsteigen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Typisch bunte Nintendo-Charaktere mit flüssigen Animationen. Nette, aber unspektakuläre Stadien. Coole Präsentation und Lichteffekte bei den Wiederholungen.
Sound: Kurze Sprachsamples. Passende Soundeffekte und relativ unauffällige Musik.

MOTIVATIONSKURVE

1 Man hat die Steuerung verinnerlicht und spielt einfach drauf los.

2 Die Spiele werden fordernder. Allerdings fangen die Items an zu nerven.

3 Man hat sich nach kurzer Zeit alle Pokale erspielt. Die Motivation sinkt.

4 Jetzt begeistert der Mehrspieler-Part und fesselt für Stunden.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Manchmal ist weniger eben doch mehr: Der Nintendo-Kick bietet bei weitem nicht so viele Features wie die beiden *FIFA Street*-Titel, macht aber einfach mehr Spaß. Dies liegt einerseits am unkomplizierten Gameplay und der ordentlichen Technik und andererseits natürlich auch an der gewohnt knuffigen Nintendo-Atmosphäre. Wer auf coole Sounds und endlos lange Combos steht, sollte auch den Straßen-*FIFAs* eine Chance geben.

MEIN FAZIT GUT

Thomas Eder
spielt gern auf der Straße.

Obwohl an den Schwachpunkten des Vorgängers gearbeitet wurde, lässt auch der zweite Teil noch Verbesserungswünsche in Hinsicht auf KI, Kameraführung und Spielbarkeit offen. Fans haben den zweiten Teil sowieso schon vorbestellt, Fußballfreunde und gesellige Spielernaturen sollten einen Blick riskieren.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
findet den zweiten Teil echt gut.

Na ja, sicher mag Thomas mit seiner Kritik Recht haben. Aber letztlich kommt es doch darauf an, ob der Titel einem Spaß macht. Und *FIFA Street 2* ist einfach eine willkommene Abwechslung für diejenigen, denen *Mario Smash Football* und *Sega Soccer Slam* zu bunt ist. Wer Teil 1 mochte, wird Teil 2 lieben.

TEST

FIFA STREET 2

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Speichern:	17
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.fifastreet2.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **2. März**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ Großer Umfang
⊕ Kein DJ Harris mehr!
⊖ KI-Schwächen
⊖ Instabile Framerate

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Die Steuerung ist besser als die des Vorgängers, könnte aber noch etwas präziser sein.

STEUERUNG **72%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
68%	74%	**72%**	70%

Dank des **verbesserten Gameplays** schmilzt der Abstand zu den genialen NBA-Street-Titeln.

Odama

Wir kugeln uns mit Mikrofonunterstützung **quer durchs japanische Mittelalter!**

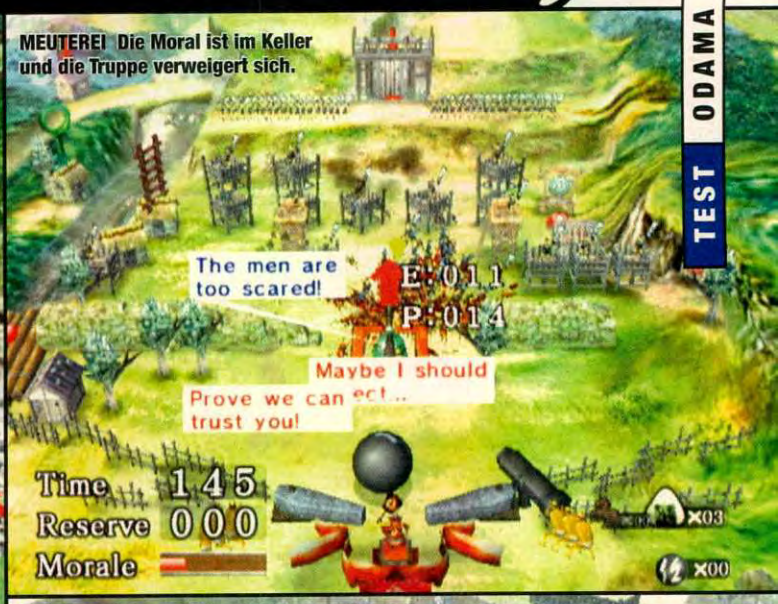
Exklusivtitel für den GameCube sind eine kleine Rarität! Und fast hätte es das kleine Innovations-Meisterwerk gar nicht bis zum Release geschafft. Vor knapp zwei Jahren sorgte der Titel auf der E3 erstmals für Aufsehen, verschwand aber anschließend in der Versenkung – dabei versprach die Mischung aus mittelalterlichem Feldzug und Flippersimulation jede Menge Hitpotenzial. Kein Wunder, hatte doch niemand Geringeres als Yoot Saito seine Hände im Spiel, der mit der Terrarium-Simulation *Seaman* (PS2, Dreamcast) sein Können eindrucksvoll unter Beweis stellte. Jetzt hat das Warten ein Ende! *Odama* rollt unter dem Nintendo-Siegel in die Schlacht!

EINE FRAGE DER EHRE

Die Geschichte wirft euch zurück ins mittelalterliche Japan. Kriege breiten sich aus, unter denen auch ihr zu leiden habt. Als junger General Yamanouchi Kagetora (man beachte die Namensverwandschaft zum Nintendo-Firmengründer Fusajiro Yamauchi) schwört ihr Rache für den Tod eures geliebten Vaters. Doch was ist euch geblieben? Nicht viel. Eure Truppen sind vernichtet, euer Land ist verloren – eine fast ausweglose Situation. Aber neben ein paar treuen Freunden habt ihr noch ein Ass im Ärmel, den riesigen mystischen Metallball Odama. Mit seiner Hilfe zieht ihr in den Kampf, um eure Ehre wiederherzustellen und eure Feinde zu unterjochen. Dabei ist die durchaus schöne Geschichte nur der Aufhänger für eine Flippersimulation, die mit jeder Menge interessanter Ideen und kleiner Innovationen versehen wurde.

HARTE ARBEIT Um den Kriegsherrn zu stoppen, reißen wir seine Geschütztürme ein!

EINFACH Hier müsst ihr nur alle vier Katapulte einnehmen!



MEUTEREI Die Moral ist im Keller und die Truppe verweigert sich.

RUHEPHASE Ninten-Bell ist fast am Tor angelangt und der Sieg unser.

FELDHERR SEIN IST SCHWER!

Schon auf den ersten Blick wird klar, dass *Odama* kein gewöhnlicher Flipper ist. Die Flipperarme auf dem Schlachtfeld werden euch zwar bekannt vorkommen, damit endet die Gemeinsamkeit mit herkömmlichen Pinball-Simulationen aber schon. Keine Bumper, keine Rampen und auch Multibälle sucht ihr vergebens, denn *Odama* geht einen anderen Weg – es herrscht schließlich Krieg. Ziel ist es, auf insgesamt zwölf Schlachtfeldern eure Truppen zum Sieg zu führen. Wer jetzt meint, mit dem Metall-Koloss einfach alles in Grund und Boden zu kugeln, irrt gewaltig. Wie schon viele Feldherren vor euch erkennt auch ihr, dass eure Mannen ohne taktisches Geschick schnell den Rückzug antreten müssen. Eurer Ziel ist es, die geheimnisvolle Glocke Ninten-Bell, die stets von euren tapferen Kämpfern getragen wird, durch ein klappriges Holztor am oberen Ende des Bildschirms zu bringen – der große Metallball ist dabei nur Mittel zum Zweck, denn die gegnerischen Truppen stürmen euch zu Hunderten entgegen.

ODAMA SOLL ES RICHTEN!

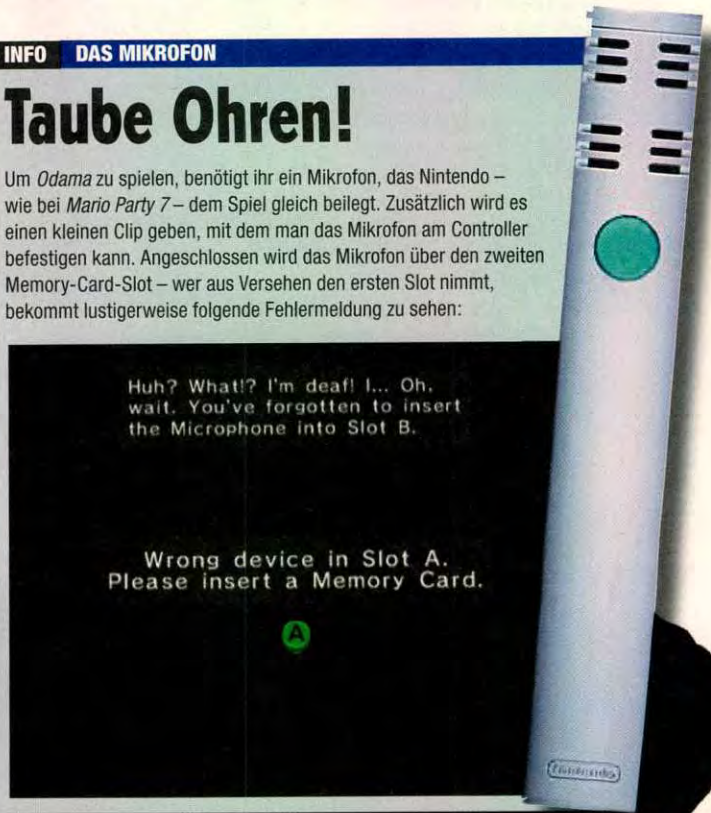
Mit den L- und R-Buttons bedient ihr die beiden Flipperarme und jagt Odama über das Schlachtfeld, um dem eigenen Heer den Weg zu ebnen. Ihr walzt feindliche Truppen nieder (die sogar für einige Meter an Odama kleben bleiben) zerschmettert Geschütztürme, reißt kleine Holzzäune ein und hinterlasst ein Bild der Zerstö-

SCHLÜSSELERLEBNIS Auf der rechten Seite befindet sich das entsprechende Tor.

INFO DAS MIKROFON

Taube Ohren!

Um *Odama* zu spielen, benötigt ihr ein Mikrofon, das Nintendo – wie bei *Mario Party 7* – dem Spiel gleich beilegt. Zusätzlich wird es einen kleinen Clip geben, mit dem man das Mikrofon am Controller befestigen kann. Angeschlossen wird das Mikrofon über den zweiten Memory-Card-Slot – wer aus Versehen den ersten Slot nimmt, bekommt lustigerweise folgende Fehlermeldung zu sehen:



HEISSHUNGER Mit Reisballen lenkt ihr Feinde ab oder stärkt die eigenen Mannen!

INFO EIN LEVEL IM ÜBERBLICK

Die Schlacht im Detail

***Odama* ist ziemlich abgefahren – deshalb zeigen wir euch eine Mission im Detail. Welche Aufgaben müsst ihr erfüllen, um den Sieg heimzutragen?**

Zu Beginn des Kampfes Anweisungen, welche verschiedenen Aufgaben ihr erfüllen müsst. In diesem Fall auf der linken Seite eine menschliche Rampe bauen, rechts einen „Bumper" errichten und mit Odama die Schleuse schließen.

Kämpft euch langsam mit eurer Truppe vorwärts und markiert dann den Wall. Gebt anschließend den Befehl „Rally" und eure Mannen erledigen für euch den Rest. Nach ein paar Sekunden ist die Aufgabe erledigt.

Zuerst schießt ihr mit Odama gegen die Schleuse, um den Wasserfall zu stoppen. Dann gebt ihr euren Truppen den Befehl „Rally" an der linken Felswand. Diese Prozedur wiederholt ihr, bis die Rampe komplett ist.

Ab jetzt heißt es Kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste. Versucht mit Odama die aus dem oberen Tor heranstürmenden Truppen in Schach zu halten und gebt immer wieder die Befehle „Press Forward" und „Charge".

Es ist geschafft! Die letzten gegnerischen Truppen haben kapituliert und wir ziehen mit Ninten-Bell durch das große Holztor. Kleiner Tipp: Geht sparsam mit euren Truppen um, sie könnten im nächsten Abschnitt mehr als nützlich sein.

rung. Um Ziele genau zu treffen, hilft euch zusätzlich das Schlachtfeld, das ihr mit dem Analogstick bewegen könnt, um die Richtung von Odama zu beeinflussen. Mit dem mitgelieferten Mikrofon wird es dann richtig lautstark, denn eure Truppen wollen auf dem Spielfeld mit Kommandos wie „Stürmen", „Links", „Zurück", „Sammeln" oder „Einkesseln" befehligt werden. Aber Vorsicht – da Odama nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden kann, erleiden auf dem Spielfeld auch eure eigenen Krieger den Heldentod. Das senkt die Moral der Truppe und führt im schlimmsten Fall zur absoluten Verweigerung. Aber auch dafür hat Odama eine Lösung parat. Erneut kommt die Glocke Ninten-Bell ins Spiel. Hinter zerstörten Häusern findet ihr nicht nur einen Zeitbonus, den ihr dringend brauchen werdet bei den knackigen Vorgaben, sondern auch rote Herzsymbole, die der Glocke einen silbernen Glanz verleihen. Trefft ihr jetzt mit Odama die Glocke, legt sich ein grüner Schleier auf die Kugel. Fortan werden nicht nur eigene Truppen verschont, sondern getroffene Feinde der eigenen Armee hinzugefügt. Mit einem Druck auf den Z-Button schickt ihr diese für euch an die Front und die Moral der eigenen Truppe steigt sofort. Nur wenn die Truppe gehorcht, habt ihr eine Chance, denn auf jedem Schlachtfeld wartet eine neue Herausforderung. Mal müssen eure Mannen Leitern aufsammeln, um diese an unüberwindliche Steilwände zu lehnen, oder ein zweites Paar Flipperarme erobern (Befehl „Sammeln"), um anschließend erst Schutzmauern einzureißen und dann einen überdimensionalen Feldherren zur Aufgabe zu zwingen. Gefährliche Flüsse können nur durch das Montieren ein Zahnrades und sofortige Schleusenschließung (Befehl „Schließen") überwunden werden oder Felsen werden verschoben, damit Odama auf Plattformen entlangkugeln kann, um den Endgegner zu erwischen. Während des Kampfes habt ihr kaum Zeit, die detaillierten und unterschiedlich gestalteten Kampfschauplätze eines Blickes zu würden. Die vielen Truppen auf dem Feld, Flüsse, die sich ihren Weg suchen, sowie kleine Explosionen sind optisch gelungen und verbreiten zusammen mit der japanischen Sprachausgabe und dem Kampfgeschrei eine gute Kriegsatmosphäre. Und dennoch bleibt ein fader Nachgeschmack!

NICHT GANZ RUND!

Nintendo gebührt jede Menge Respekt dafür, einen so exotischen Titel wie *Odama* in Europa zu veröffentlichen, denn der Mix aus Strategie und

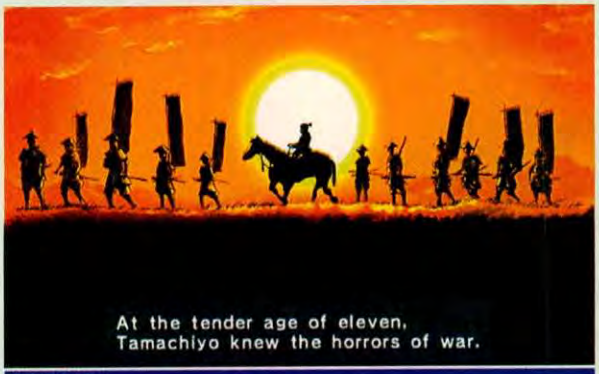
Flipper ist nicht jedermanns Geschmack.
Obwohl die Grundidee genial ist, offenbart *Odama* schnell einige Schwächen. Um dem Spieler Zeit zu lassen, die Truppen zu befehligen und gezielt zu flippern, hat Entwickler Vivarium auf eine realistische Ballphysik verzichtet. Dadurch spielt sich *Odama* aber etwas träge und nicht sehr schnell – das wird Flipperfreunde ärgern. Das Spielkonzept setzt den Spieler von Anfang an stark unter Druck, überfordert ihn sogar. Besonders Anfänger werden sich schnell die Kugel geben und *Odama* frustriert den Rücken zuwenden: Flippern, Aufgaben erledigen, Truppen befehligen, Zeitlimit beachten – perfekte Multitasking-Fähigkeiten sind gefordert. Die einzelnen Kampf-Schauplätze sind zwar gelungen, hätten aber noch viel mehr Abwechslung vertragen können. So flippert ihr auf Dauer immer nach Schema-F: Schlüssel suchen, Leitern besorgen, Brücken bauen und zum Tor stürmen. Der interessante Ansatz von *Odama* ist lobenswert und Flipperprofis werden dank des knackigen Schwierigkeitsgrades ordentlich gefordert! Die Bilder stammen übrigens noch von der englischsprachigen PAL-Fassung, die Verkaufsfassung wird aber deutsche Texte bieten.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK ODAMA

Innovationen im Fokus

Wir zeigen euch, wie sich *Odama* spielt und beleuchten die einzelnen Features des innovativen Flippers.



GESCHICHTE

Moral ist hier nicht gefragt – ihr zieht als junger Feldherr in den Krieg, um den Tod eures Vaters zu rächen. Die banale Geschichte ist nett, aber im weiteren Spielverlauf nebensächlich, denn das Ziel ist auf jedem Schachtfeld das gleiche!

GAMEPLAY

Auf dem Spielfeld stehen euch mehrere Optionen zur Verfügung. Mit den Flipperarmen (meistens zwei, selten vier) jagt ihr Odama über die schönen Schlachtfelder, um eure Truppen im Kampf zu unterstützen. Das gelungene Zusammenspiel zwischen dem Befehligen der Truppen und den magischen Fähigkeiten von Odama und der Ninten-Bell sorgt für eine große Herausforderung und fasziniert von Anfang an.

HERAUSFORDERUNGEN

Das übergeordnete Ziel: Bringt die Ninten-Bell durch das große Holztor. Das ist nur leider nicht immer einfach. Schlüssel müssen aufgesammelt werden, um Tore zu öffnen, eure Mannen klauben Leitern zusammen, Flüsse werden durch Schleusen gestoppt und wieder geflutet oder menschliche Rampen für Odama gebaut – durchaus abwechslungsreich, auch wenn spezielle Aufgaben in Flippern nicht neu sind.

MIKROFONUNTERSTÜTZUNG

Eure Truppen sind sehr flexibel und haben unter anderem folgende Manöver auf Lager:
Vorwärts – Vorwärts gehen
Durchbruch – Angreifen
Schließen – Schleusen schließen
Zurück – Zurückfallen
Fluten – Flussbett fluten
Links – Nach links bewegen
Rechts – Nach rechts bewegen
Stürmen – Stürmen
Sammeln – Gegenstände aufsammeln

LEVELDESIGN

Das Leveldesign von *Odama* ist auf den ersten Blick sehr gut gelungen – Flüsse, Leitern, Schlüssel – alles ist wohlüberlegt platziert und mit jedem Level erwartet den Flipper-Fan meist ein neues Feature. Trotzdem hätten wir uns mehr Abwechslung in Form von Rampen oder riesigen Schlachtfeldern gewünscht. Wie wäre es denn mit mehreren Flipperebenen, die hintereinander platziert werden?

Fazit: Odama ist unvergleichbar – eine Mischung wie diese, die strategische Spielkomponenten mit Innovationen und gelungenen Flipperelementen vereint, gibt es kein zweites Mal. Yoot Saito macht seinem Namen als kreativer Mastermind alle Ehre!

MEIN FAZIT GEHT SO

Sascha Dowidat
hatte große Erwartungen.

Ich liebe Flipper. Gerne auch real in der Kneipe um die Ecke oder im Trocadero in London. Entsprechend groß waren meine Erwartungen an die erste Flipper-Simulation für den kleinen Würfel. *Odama* beweist mit dem innovativen Spielkonzept viel Mut, vernachlässigt aber die einfache Spielbarkeit. Ein solider Flipper-Strategie-Mix, nicht mehr!

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
flippert gerne.

Man darf vor allem nicht etwarten, dass es sich bei Odama um ein klassisches Flipper-Spiel handelt. Es gibt keine klassischen Flipper-Ziele, und auch die Strategie-Komponenten sowie der Mikrofoneinsatz machen den Titel einzigartig. Dennoch sollten Interessierte mal Probe spielen!

TEST ODAMA

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	19 Blöcke
Speichern:	Vivarium
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **31. März**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Innovativer Mikrofoneinsatz
- ⊕ Interessantes Spielkonzept
- ⊖ Features überfordern den Spieler
- ⊖ Sehr hoher Schwierigkeitsgrad

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die Bedienung der Flipperarme gelingt intuitiv und die Truppen reagieren problemlos auf die Sprachkommandos.

STEUERUNG 77%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	61%	–%	70%

Innovativer Strategie-Flipper mit hohem Schwierigkeitsgrad und überladenem Gameplay!

SABOTAGE! Dreister geht's nicht: Mitten im Rennen krallt sich Sonic Knuckles' Ringe.

ANFÄNGERTÜCKEN Bleibt zu hoffen, dass eure Freunde mit der anfangs seltsamen Steuerung klarkommen.

Sonic Riders

Dass wir das noch erleben dürfen: **Ein Funracer ohne Panzer, Raketen und Ölpfützen!**

Irgelschnell, actionreich und oftmals unkontrollierbar: Manche Levels in *Sonic Adventure* spielen sich aufgrund der hohen Geschwindigkeit und der automatischen Wegführung wie an der Schnur gezogen. *Sonic Riders* setzt an diesem Punkt an und präsentiert sich als vernünftig steuerbares Rennspiel ganz ohne Items. Es scheint, als hätte Sonic weder Bananenschalen noch Kettenhunde nötig, um ins Ziel kommen!

ÜBERSCHALL-SURFER

Die Ehre für Segas Vorzeigeigel steht auf dem Spiel: Dr. Eggman hat die Sonic-Truppe zum gnadenlosen „EX World Grand Prix" herausgefordert: Als Fortbewegungsmittel dienen Airboards, gefahren wird um einen Pott voller Chaos Emeralds, die jeder Teilnehmer zuvor als Startgeld geblecht hat. Klar, dass es in den teilweise gerenderten Sequenzen zu Sabotagen und Reibereien zwischen den Fahrern kommt. Alle 16 freischaltbaren Surfer bewegen sich zwar automatisch auf den gut designten Strecken vorwärts. Ihr müsst euch jedoch nicht nur ums Lenken kümmern und Booster einsetzen, vor allem das In-die-Kurve-Legen erfordert eine Menge Fahrpraxis. Fahrt ihr im Windschatten eurer Rivalen, die im Rennen als Jetstreams dargestellt werden, müsst ihr nur rudimentär lenken. An bestimmten Stellen dreht ihr am Analogstick, um euch beispielsweise an einer Seilbahn nach vorne zu hangeln. Leider lassen diese wenig interaktiven Abschnitte das typische „Ich-bin-mittendrin"-Fahrgefühl eines Rennspiels vermissen. Im kurzweiligen Überlebensmodus versucht ihr, euren Rivalen den Chaos Emerald abzuluchsen und mit diesem eine vorher festgelegte Anzahl an Toren durchfahren, auch der Vierspieler-Modus wurde gut integriert. Optisch hinterlässt *Sonic Riders* einen soliden Eindruck: Das Geschwindigkeitsgefühl wird dank der flotten Techno-Mucke exzellent vermittelt, manche Texturen erscheinen jedoch etwas grob. Wie bei allen Spielen mit dem Tempoigel gilt auch für *Sonic Riders*: Der eine hasst's, der andere liebt's.

CHRISTOPH KRAUS

DÄUMCHEN DREHEN Dreht ihr den Stick im Kreis, hangelt sich Sonic schneller nach oben.

MEIN FAZIT GUT

Christoph Kraus
stand noch nie auf Skiern.

Kaum aus dem Winterschlaf erwacht, steht Segas Säuger schon wieder auf dem Airboard, um sich mit 15 gegnerischen Fahrern in einem etwas zu simpel gestrickten Rennspiel zu messen. Der adrenalinfördernde Temporausch basiert auf dem Erfolgsrezept von Sonics 3D-Abenteuern: *Sonic Riders* ist leicht zugänglich, sieht sauber aus und macht auch zu viert ordentlich Laune. Der Steuerung hätte man dagegen ruhig einige Feinheiten mehr spendieren können. So ist doch recht schnell die Luft raus.

TEST
SONIC RIDERS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sonic Team
Speichern:	1 Block
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.sega.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **17. März**	Preis **Ca. € 45,-**

- ⊕ Gelungene Drifttechnik
- ⊕ Cooler Techno-Sound
- ⊖ Zu wenige Steuerungsfinessen
- ⊖ Story-Modus nur kurzfristig fesselnd

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Teilweise steuern sich die Airboards wie auf Schienen. Die Drifts sind jedoch gut umgesetzt.

STEUERUNG **76%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
74%	80%	**72%**	70%

Auf dem Airboard macht Sonic eine gute Figur – Nicht-Fans bleiben bei Mario Kart.

ICE AGE: Timmy Turner lässt bei Bedarf Eisklötze entstehen und bahnt sich seinen Weg zum Levelausgang.

FREUNDESCHRECK Das hat Danny Phantom davon, wenn er sich in den Pelz dieses Ungetüms begibt ...

SpongeBob und seine Freunde

Durch dick und dünn!

Acht Fäustchen gegen die Apokalypse!

Wie Phoenix aus der Asche kehrte am 12. September 2005 der Kindersender Nick auf die Mattscheibe zurück. Mit SpongeBob Schwammkopf, Danny Phantom, Jimmy Neutron und Timmy Turner (bekannt aus der Serie *Cosmo & Wanda – Wenn Elfen helfen*) tun sich nun die vier Vorzeigecharaktere des US-Cartoonkanals in einem geradlinigen Prügelspiel zusammen.

ES KOMMT FAUSTDICK

Die Mission: das Syndikat des Bösen, angeführt vom gemeingefährlichen Professor Calamitous, in die Schranken zu weisen, die Weltuntergangsmaschine zu vernichten und Retroville, Amity Park, Dimmsdale und Bikini Bottom vor der Zerstörung zu bewahren! Um dieses Vorhaben zu bewerkstelligen, schaltet ihr in den 15 Gebieten jederzeit zwischen den fantastischen Vier um und fertigt mit der simplen Tastenbelegung Horden von Gegnern ab. Auch Schalterrätsel Marke „Fließband" stehen auf dem Programm, zudem macht das Quartett Gebrauch von seinen individuellen Fähigkeiten: SpongeBob kann Wasser aufsaugen und damit Fackeln damit löschen oder Eimer befüllen. Mit Timmys Eishandschuh lassen sich Wasserfontänen einfrieren und sodann als Sprungbrett benutzen, während Danny auf Knopfdruck Besitz von erstarrten Gegnern ergreift. Zu guter Letzt macht Jimmys Waffen-Upgrade „Schrumpfstrahl" aus großen Gegenständen wie Autos oder Felsblöcken zwergenhafte Objekte. Habt ihr einen Level geschafft, dürft ihr nicht nur euren Fortschritt sichern, sondern auch die Durchschlagskraft eurer Teammitglieder verbessern. Soweit nichts Spektakuläres – der launige Multiplayer-Modus, in dem ihr das gesamte Soloabenteuer mit bis zu drei Mitspielern bestreitet, rettet *SpongeBob und seine Freunde: Durch dick und dünn!* dennoch aus der Unterdurchschnittlichkeit. Tadel gibt es für die tristen Texturen, die blasse Musik und die nicht optimale Kameraführung. Für Fans von SpongeBob und Co. gilt „Schwamm drüber", alle anderen sind mit Activisions Hack&Slay-Orgie *X-Men Legends II: Rise of Apocalypse* wesentlich besser bedient.

CHRISTOPH KRAUS

VORLAGE Nachdem Jimmy die Säule besteigbar gemacht hat, ...

1

... UND TREFFER! ... pfeffert Timmy mit seiner Sternschleuder auf den Schalter und öffnet so das Tor.

2

MEIN FAZIT OK

Christoph Kraus findet's zu dünn.

Nach diversen Minispielsammlungen und Jump & Runs mit dem Schwammkopf wandelt SpongeBob jetzt auf den Spuren von *Gauntlet* und *X-Men Legends*. Richtig falsch macht der Multiplayer-Titel eigentlich nichts: Die Levels sind übersichtlich, die Aufgaben einfach zu lösen und dank der Nickelodeon-Lizenz kommen junge Fans voll auf ihre Kosten. Nicht zuletzt wegen der schwammigen Steuerung und der bockigen Kamera können ältere Semester mit dem viel zu simplen Gekloppe herzlich wenig anfangen.

TEST

SPONGEBOB UND ...

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Blue Tongue
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Im Multiplayer-Modus gelungen
- ⊕ Individuelle Fähigkeiten gut genutzt
- ⊖ Zu abwechslungsarm
- ⊖ Technisch bieder

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die vier Freunde lassen sich problemlos steuern, lediglich die Kamera macht manchmal Probleme.

STEUERUNG **75%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
60%	59%	**70%**	64%

Solide Prügelei für junge Spieler! Monotone Rätsel ziehen die Multiplayer-Gaudi nach unten.

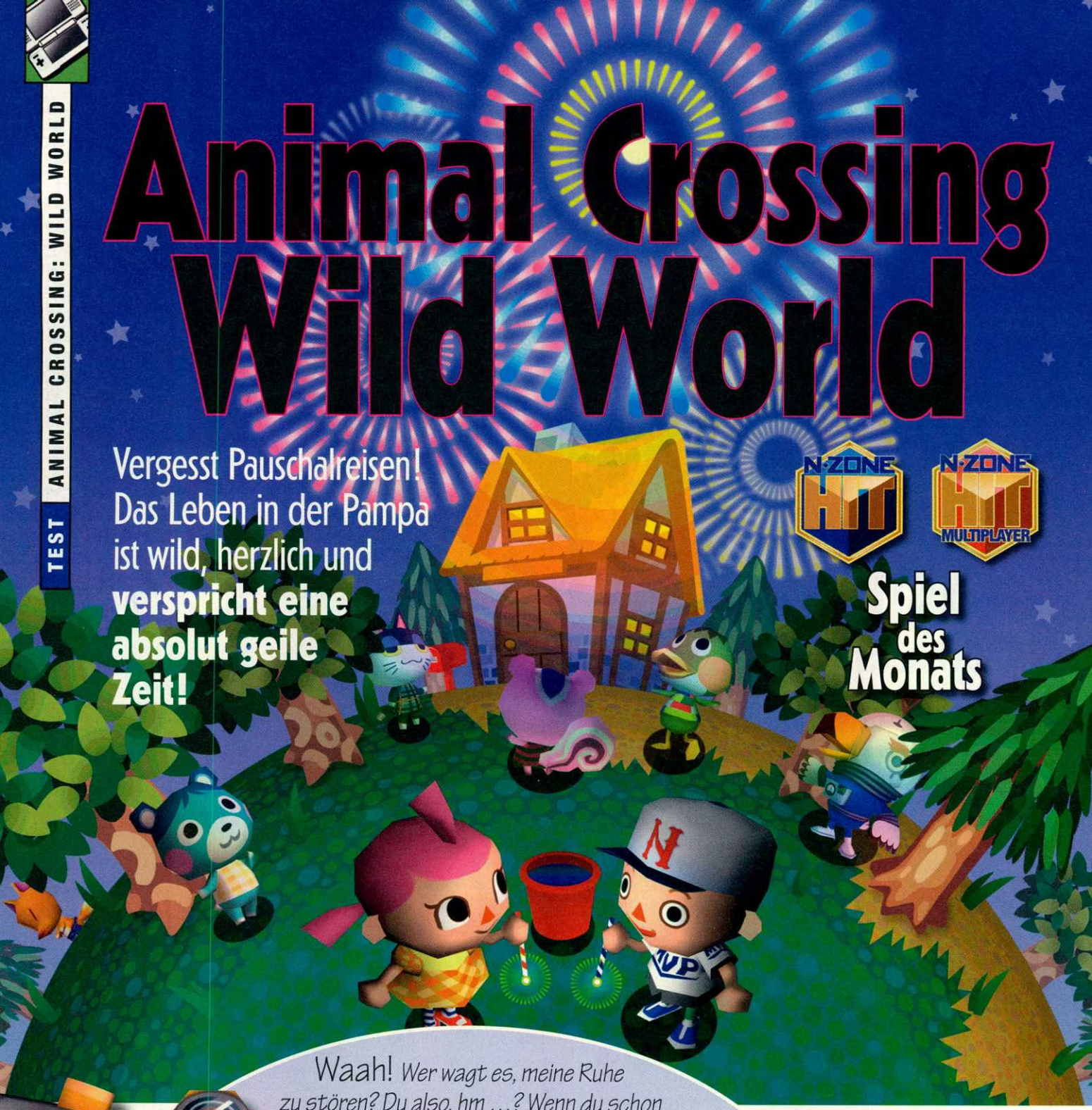
Animal Crossing Wild World

Vergesst Pauschalreisen! Das Leben in der Pampa ist wild, herzlich und verspricht eine absolut geile Zeit!

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

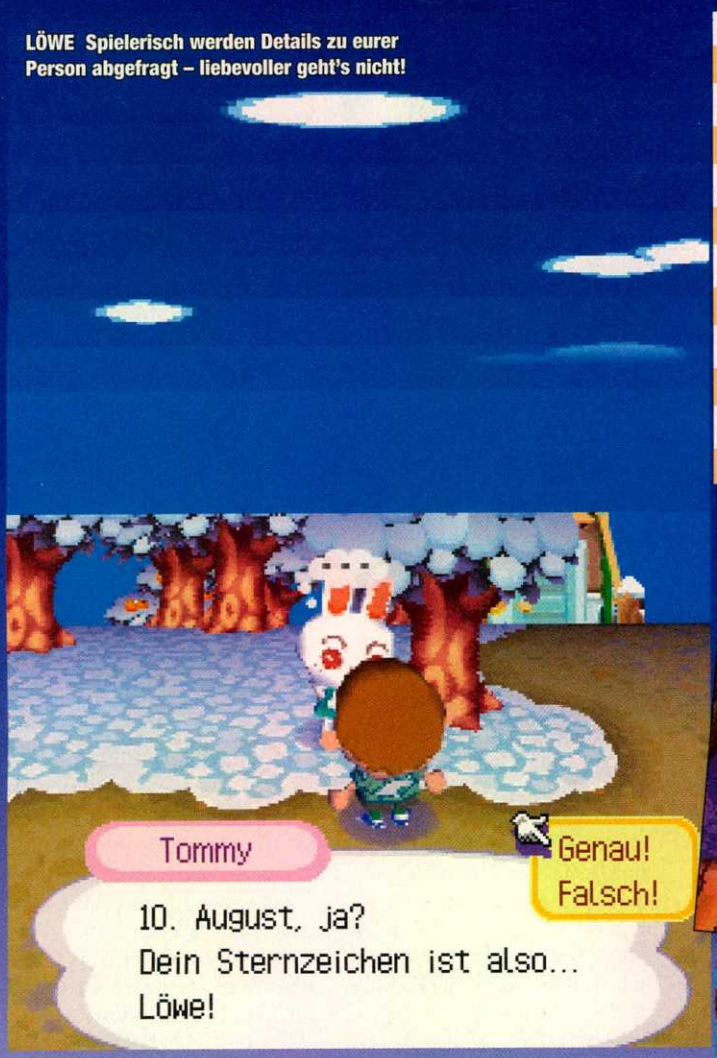
Spiel des Monats



Waah! *Wer wagt es, meine Ruhe zu stören? Du also, hm ...? Wenn du schon diesen Test lesen musst, dann tu das bitte für dich. Animal Crossing: Wild World ist kein Spiel wie jedes andere. Es ist ein Abenteuer. Ein Abenteuer, das du Tag für Tag neu erlebst. Deshalb wird in diesem Test auch nicht gespoilert – wär ja noch schöner! Ich geb dir mein großes Maulwurf-Ehrenwort, dass keine wichtigen Ereignisse enthüllt werden, die du gefälligst selbst entdecken sollst. Kapische? So, und jetzt lass mich weiterbuddeln!*

Resetti, Landei unter Tage

Egal ob idyllische Gartenlaube oder die heimische Wohnzimmer-Couch: Jeder Mensch hat seine Plätze, an die er sich gerne zurückzieht, um dem Alltag zu entfliehen. Für viele Spieler ist *Animal Crossing* zu solch einem Zufluchtsort geworden. Die GameCube-Lebenssimulation erschien im September 2004 mit eher durchschnittlichem Erfolg in Europa. Grund dafür war jedoch nicht mangelnde Qualität, sondern die hohe Importquote. Denn viele einreisewillige Nintendo-Fans waren



LÖWE Spielerisch werden Details zu eurer Person abgefragt – liebevoller geht's nicht!

von *Animal Crossing* so fasziniert, dass sie selbst durch die hohe Sprachbarriere nicht von einem Import aus Übersee abgehalten werden konnten. Beim Nintendo-DS-Nachfolger *Wild World* will Nintendo das Potenzial jedoch voll ausnutzen. Die Lokalisationsabteilung hat sich schwer ins Zeug gelegt, um das mit Abstand übersetzungsaufwendigste Nintendo-Spiel (vor den *Fire Emblem*-Titeln) rechtzeitig in die Läden zu bekommen. Wer gerne auf Achse ist, darf seine Freunde diesmal sogar online besuchen – ganz ohne Reisepass und Zollkontrolle!

AUFBRUCHSTIMMUNG

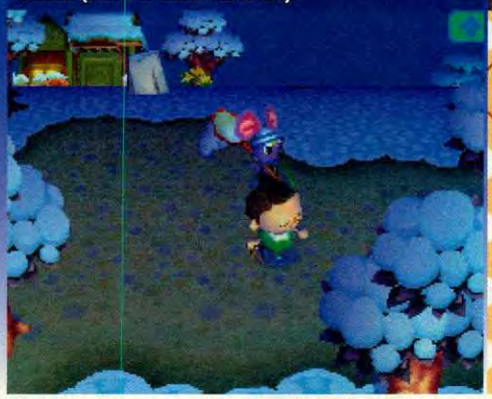
Ihr habt euch dazu entschlossen, den Rucksack zu packen und in völlig neuen Gefilden eure Zelte aufzuschlagen? In *Animal Crossing: Wild World* verwirklicht ihr euren Umzug: Als neuer Bürger eines ländlichen Dorfs, dessen Namen ihr frei bestimmen dürft, erwartet euch zunächst ein ganzer Haufen Arbeit. Nach der Ankunft plagt euch nämlich nicht nur finanzieller Notstand, auch an eine häusliche Bleibe habt ihr in der Eile des Umzugs keinen Gedanken verschwendet. Wie gut, dass es in eurem zufallsgenerierten Städtchen einen geschäftstüchtigen Waschbären gibt, in dessen Laden ihr am Anfang des Spiels arbeiten dürft, um euch ein paar Sternis zu erwirtschaften. Wenn ihr am schwarzen Brett die Werbetrommel für den Händler Tom Nook gerührt, Waren an die Kundschaft ausgeliefert und Blumen gepflanzt habt, seid ihr ein freier Mensch. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, die euch Freiheit vorgaukeln, seid ihr in *Animal Crossing* jedoch tatsächlich frei – so frei, dass euch keine Story und keine Nebenaufgaben daran hindern, das zu tun, worauf ihr Lust habt. Doch gerade weil es kein echtes Spielziel gibt, ist jede Menge Selbstdisziplin gefragt. Schließlich müsst ihr eure Schulden tilgen, das Museum beliefern, euer Haus aufmöbeln und, und, und. Aber wehe, ihr vernachlässigt eure nachbarschaftlichen Kontakte und lasst das Unkraut im Dorf wuchern ...!

ARBEITSBESCHAFFUNG

Wer *Animal Crossing* auf dem GameCube kennt, braucht sich bei *Wild World* kaum umzustellen: Beinahe alle Aktionen, die im Vorgänger ausgeführt werden durften, finden sich auch auf dem Nintendo DS wieder: Ihr könnt Insekten fangen, Fische angeln, diese anschließend Gewinn bringend in Tom Nooks Laden verkaufen oder sie Museumswärter Eugen überbringen. Spieler mit wohltätiger Ader können ihre hart erarbeiteten Sternis neuerdings sogar in den Geschmacksfonds der Stadt Nitrom einzahlen, deren Bürger vor lauter Armut gegrillte Erde verzehren müssen. Wer weiß, vielleicht schenken euch die bemitleidenswerten Städter ja ein modisches Accessoire zum Dank? Darüber hinaus ist auch Einsatz in euren vier Wänden gefragt: Schließlich schreit eure anfangs karge Bude geradezu nach hübschen Schränken, Tischen oder Gag-Items wie einem überdimensionalen Totempfahl oder lustigen Wackelmännchen. All diese Gegenstände könnt ihr entweder selbst kaufen oder

HIMMLISCH Hier beobachten wir das Sternzeichen, das wir zuvor im Observaorium erstellt haben (siehe N-ZONE 02/2006).

AKTION MENSCH Wer bekommt bei der Vorstellung, dass die Bewohner von Nitrom Erde essen müssen, kein weiches Herz?



euch von Nachbarn zum Dank dafür schenken lassen, dass ihr ihnen beim Ausliefern von Gegenständen helft. Im Idealfall passen alle Möbelstücke farblich und stilistisch zusammen. Denn wie im Vorgänger wird euer Eigenheim nach harten Feng-Shui-Kriterien von der so genannten Akademie des schönen Hauses bewertet (mehr darüber auf Seite 92). Psst: Man munkelt, dass eure Mitbürger euch sogar an bestimmten Tagen im Monat den einen oder anderen Gegenstand abkaufen, sofern ihr ihnen einen günstigen Preis gewährt.

KREATIVES MEISTERWERK

Wer *Animal Crossing* spielt, braucht Zeit und – viel wichtiger – Ausdauer. Es ist nicht damit getan, sich zwei Wochen mit dem Titel zu beschäftigen, um anschließend die Cartridge beiseite zu legen. Wer den Spielspaß voll ausschöpfen möchte, zieht sich täglich für einige Minuten in die „wilde Welt" zurück. Die praktische Schnellspeicherfunktion erleichtert zudem den DS-Einsatz in Bus und Bahn. Selbst wer nach einem halben Jahr denkt, alle Facetten des Spiels gesehen zu haben, irrt gewaltig: Nintendo hat dutzende Ereignisse ins Spiel integriert, die nur zu bestimmten Uhrzeiten oder in bestimmten Monaten eingestreut werden. Da es im Gegensatz zum Vorgänger kein Notizbuch gibt, in dem alle Feiertage verewigt sind, stolpert ihr meist zufällig in diese Events hinein – es sei denn, ihr nutzt unseren praktischen Jahresplaner auf Seite 93!

Auch die Nutzung des internen DS-Kalenders ist vorbildlich: Eure Mitbürger richten ihren Tagesablauf nach der Jahreszeit aus; es gibt Events, die nur im Sommer stattfinden, und auch das Vorkommen von Fischen und Insekten variiert je nach Monat. Überzeugen kann auch die grandiose deutsche Übersetzung: Jeder der über 100 Charaktere hat nicht nur seinen eigenen Charakter (etwa Griesgram oder spendabler Nachbar), sondern auch einen individuellen Dialekt: Ob Barde K.K., Eufemie, die Mitarbeiterin des Observatoriums, oder Maulwurf Resetti: Die Bildschirmtexte sind nicht nur stets passend, sondern strotzen geradezu vor Kreativität und Wortwitz. In dieser Hinsicht hat sich die lange Wartezeit definitiv gelohnt!

AUSFLUG INS GRÜNE

Geteilte Freude ist doppelte Freude: Wer hat sich 2004 nicht gewünscht, gemeinsam mit einem Freund durch *Animal Crossing* zu spazieren? Dank der DS-Wi-Fi-Unterstützung könnt ihr euch nun zu einer bestimmten Uhrzeit zum Spielen verabreden. Euer virtueller Gast und ihr begebt euch zum Stadttor – der eine entscheidet sich für die Einreise, der andere für die Ausreise. Bereits nach wenigen Sekunden findet ihr euch in der gewünschten Stadt wieder. Besonderes Merkmal des Wi-Fi-Modus ist das Chatfenster: Mit der Select-Taste ruft ihr eine Bildschirmtastatur auf und könnt eurem Mitspieler Nachrichten auf den oberen Bildschirm übermitteln. Die Hand-

INFO STATUSSYMBOLE IN ANIMAL CROSSING

Mein Haus, mein Auto, mein Boot!

Ein Spiel ganz ohne den „Besser, schneller, weiter"-Trieb?

Animal Crossing setzt alle Gameplay-Gesetze außer Kraft, die normalerweise in Videospielen herrschen: Abgesehen von den seltenen Wettbewerben fordert euch niemand heraus, es gibt keinen echten Spannungsbogen und schon gar keine Aussicht auf gerenderte Zwischensequenzen. Der Leistungsgedanke kommt dennoch zum Tragen. Wir haben zusammengestellt, wie man in *Wild World* mächtig Eindruck schinden kann … und wie nicht!

MEIN HAUS Diesen Luxus kann sich nicht jeder leisten: Toilette, Kühlschrank, Geige!

MEIN HÄNDLER Pah! In einem Tante-Nook-Laden kaufe ich schon lange nicht mehr ein.

MEIN MUSEUM Nun ratet mal, wer das Dinogerippe in mühseliger Kleinarbeit beigetragen hat?!

MEINE ANLAGE „Ey, yo, meine Anlage hat mehr Watt als du IQ! Nächsten Samstag hol ich mir den neuen Song!"

habung ist dabei im Großen und Ganzen okay, wird jedoch durch das englische Tastenlayout (Z und Y sind vertauscht) erschwert. Da sich Umlaute in einer separaten Tabelle befinden, müsst ihr dazu etwas umständlich ein anderes Fenster anwählen. Das Chatten gestaltet sich dadurch oftmals mühselig – hier wäre eine Freizeichnen-Option à la Picto-Chat komfortabler gewesen. Mit der Stoppuhr könnt ihr dafür neuerdings um die Wette angeln: Wer nach Ablauf der Zeit die meisten Fische gefangen hat, gewinnt eine vorher vereinbarte Summe. Wie wär's außerdem mit Verstecken oder Briefeschreiben? Die Möglichkeiten sind vielfältig, schließlich könnt ihr das ganze Dorf frei erkunden. Gelungen ist ebenfalls die Möglichkeit, zufällig ausgewählten Spielern aus eurem Kontinent eine Flaschenpost zu schicken. Einzig die Tatsache, dass euer Tagesfortschritt gelöscht wird, sobald es zu einem Verbindungsabbruch kommt, trübt den Eindruck etwas. Übrigens: Wer in der US-Version zwischen dem 1. und dem 12. Januar online war, fand einige Tage später ein Paket in seinem virtuellen Briefkasten vor, dem eine Goldmünze aus *Super Mario Bros.* angehängt war. Solche Aktionen sind selbstverständlich auch für Deutschland geplant – alles Weitere erfahrt ihr natürlich in der N-ZONE. Nach unserem ausführlichen Spaziergang durch *Animal Crossing* brauchen wir jetzt aber alle eine Mütze Schlaf. Gähn, man sieht sich!

CHRISTOPH KRAUS

MEIN SIFF **Warum gibt es eigentlich keinen Gärtner, der sich um das Jäten von Unkraut kümmert?**

DETAIL-CHECK ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

Die Freiheit nehm ich mir!

Ihr habt es in der Hand, etwas aus eurem Leben zu machen. Nutzt die Gelegenheit!

ANIMAL CROSSING: W.W.

System: Nintendo DS

HEIM UND HAUS ★★★★½

Gebäude: Laden, Schneider, Museum, Sternwarte, Kneipe, Stadttor, Bürgerzentrum mit Post und Bank

Mitbewohner: Auf einer DS-Cartridge können sich vier Spieler ein Haus teilen.

Nachbarn: Die Anzahl variiert von Spiel zu Spiel – in unseren Tests lebten zwischen 5 und 7 Nachbarn im Dorf.

Stadtbesuche: Sowohl online als auch per WLAN möglich. Sehr unterhaltsam: Besucher können sich per Bildschirmtastatur miteinander unterhalten.

LEBEN UND WOHNEN ★★★★½

Aktionsgegenstände: Angel, Axt, Schaufel, Insektennetz, Schleuder, Gießkanne

Aufbaustufen Haus: 6 (Für das Freischalten neuer Stockwerke und größerer Grundfläche sind folgende Rückzahlungen erforderlich: 19.800 Sternis, 120.000, 298.000, 598.000, 728.000, 848.00, 948.000)

Eigene Designs: Shirt, Mütze, Regenschirm, Boden, Tapete, Gemälde, Stadtfahne (8 Design-Speicherplätze)

Anzahl Gegenstände: 15 Items und 10 Briefe können mitgeführt werden.

Akademie des schönen Hauses: Ja

Prüfen von Fossilien: Sofort, indem ihr das Museum besucht

Feiertage: Leider stark gekürzt: Von den ursprünglichen Feiertagen blieb nur noch Neujahr übrig. Es finden aber viele Fischturniere und Märkte statt.

Grafikaufbau: Fließend, da das Dorf leicht kugelförmig gestaltet ist.

Speichern: Jederzeit mit der Starttaste

NES-Spiele:

Leider sind keine Retrospiele oder sonstigen Minispieleinlagen mehr enthalten, was die Motivation auf Dauer etwas nach unten zieht.

KAUFEN UND VERKAUFEN ★★★★★

Öffnungszeiten: 8 Uhr bis 23 Uhr. Um Punkt 23 Uhr abends werdet ihr allerdings von Ladeninhaber Tom Nook hinausgeworfen.

Aufbaustufen Tom Nook: Nooks Laden, Nook 'n' Go (25.000 Sternis ausgegeben), Nookway (65.000), Nookington's (240.000)

Besonderheit: Bonussystem: Wer viel Geld ausgibt, bekommt 5, 10 und später sogar 20 Prozent Rabatt gewährt.

Items: 562 Möbel, 63 Tapeten, 63 Fußböden, 256 Shirts, 32 Regenschirme, 130 Mützen, 63 Briefmotive, 127 Figuren, 52 Dinoskelette

GESAMTWERTUNG ★★★★½

ANIMAL CROSSING

System:GameCube

HEIM UND HAUS ★★★★½

Gebäude: Laden, Schneider, Museum, Postamt, Müllhalde, Bahnhof, Polizeiwache, Wunschbrunnen

Mitbewohner: Vier Spieler wohnen auf einer Memory Card in eigenen Häusern.

Nachbarn: Durch Umzüge nicht konstant, maximal wohnen allerdings 15 computergesteuerte Nachbarn im Dorf.

Stadtbesuche: Befindet sich im zweiten Memory-Card-Schacht die Karte mit dem Spielstand eines Freundes, so kann man seine Stadt besuchen.

LEBEN UND WOHNEN ★★★★½

Aktionsgegenstände: Angel, Axt, Schaufel, Insektennetz. Gießkanne und Schleuder fehlen.

Aufbaustufen Haus: 4 (Für das Freischalten eines Obergeschosses, eines Kellers und größerer Fläche müsst ihr in Intervallen entrichten: 19.800 Sternis, 198.000, 200.000, 49.000, 292.000)

Eigene Designs: Haustür, Schirme, Schilder und die Inselfahne können selbst erstellt werden.

Anzahl Gegenstände: Ihr habt Platz für 15 Items und 10 Briefe.

Akademie des schönen Hauses: Ja

Prüfen von Fossilien: Dauert einen Tag, da ihr per Brief informiert werdet

Feiertage: Selbst christliche und länderspezifische Feiertage wie Weihnachten, Halloween oder Erntedank sind enthalten.

Grafikaufbau: Stufenweise scrollend, da das Spiel in 6x5 Felder eingeteilt ist.

Speichern: Nur vor dem Haus (Gyroid)

NES-Spiele: Golf, Tennis, Pinball, Donkey Kong, Donkey Kong 3, DK Jr., DK Jr. Math, Clu Clu Land, Excitebike, Balloon Fight, Wario Woods, Baseball, Punchout und Soccer sind regulär freischaltbar. Auch Super Mario Bros., Zelda und Ice Climber befinden sich auf der Disk, müssen aber mittels Action Replay erschummelt werden.

KAUFEN UND VERKAUFEN ★★★★★

Öffnungszeiten: 9 Uhr bis 22 Uhr, später von 7 Uhr bis 23 Uhr. Ihr dürft so lange shoppen, bis ihr den Laden verlasst.

Aufbaustufen Tom Nook: Nooks Laden, Nook 'n' Go (25.000 Sternis ausgegeben), Nookway (65.000), Nookington's (150.000)

Besonderheit: Verlosung: Je mehr ihr in einem Monat kauft, umso höher sind die Gewinnchancen. Seltene Preise!

Items: Mindestens genauso viele, da es jeden Tag Neues zu entdecken gibt. Viele Gegenstände sind so rar, dass man sie wahrscheinlich nie findet.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Wer den Vorgänger auf dem GameCube kennt, weiß, worauf er sich bei *Animal Crossing: Wild World* einlässt: Die Simulation besticht durch charakterstarke Figuren, einen authentischen Schauplatz, Aktionen en masse und einen Online-Modus, der sich wunderbar einfügt.

MEIN FAZIT SUPER

Christoph Kraus

lebt in den Tag hinein.

Animal Crossing: Wild World ist die ideale 5-Minuten-Terrine für den DS: Hier mal eben ein Bäumchen pflanzen, dort für einen Nachbarn eine Gefälligkeit erledigen und anschließend neues Inventar fürs eigene Haus kaufen. Hinter der simplen Fassade steckt aber deutlich mehr: eine wunderschöne, vor Innovation und Kreativität strotzende Lebenssimulation, mit der man richtig lange Spaß haben kann.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga

trifft sich gerne online.

Auch wenn ich bislang nicht viel für Animal Crossing übrig hatte, gefällt mir die DS-Fassung erstaunlich gut. Das liegt aber vor allem daran, dass der Titel die Nintendo Wi-Fi Connection unterstützt und man so auch mit anderen Leuten einfach nur zum Spaß mal an einem virtuellen Leben teilhaben kann. Darüber hinaus ist der Titel einfach enorm liebevoll gemacht!

TEST

ANIMAL CROSSING: W.W.

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Online:	Ja

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **31. März**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ **Tun und lassen, was man will!**
- ⊕ **Liebevolle deutsche Übersetzung**
- ⊕ **Massig Feiertage und Ereignisse, ...**
- ⊖ **... leider gibt es keinen Kalender.**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Bis auf die fummelige Bildschirmtastatur ist die Steuerung gelungen. Simple Tastenbelegung!

STEUERUNG 86%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
84%	67%	**88%**	87%

Was hier an Herzblut drinsteckt, hätte anderen Herstellern für zehn Titel gereicht.

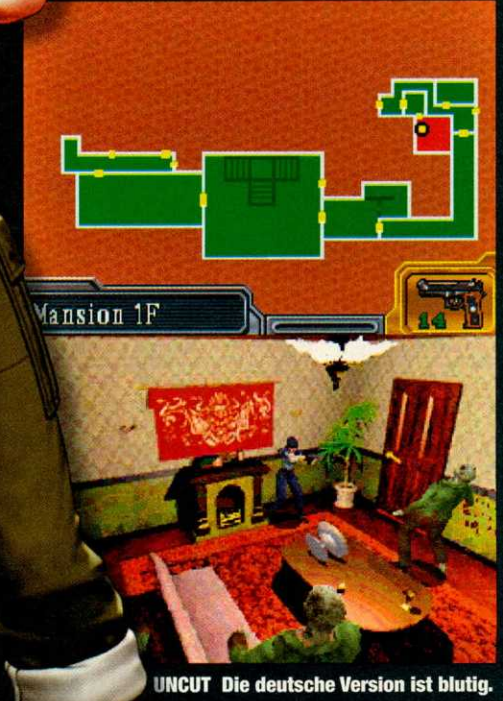
Resident Evil Deadly Silence

Den Begründer der Horror-Adventures gibt es **jetzt auch für die Hosentasche.**

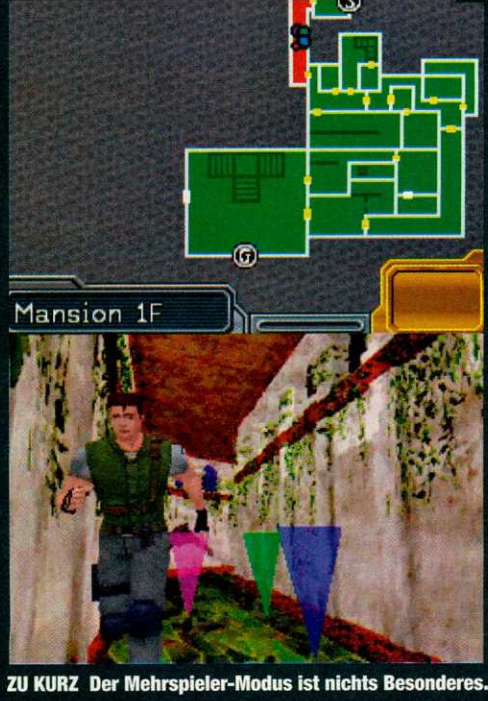
Endlich! Die beliebte Horrorserie *Resident Evil* erscheint auf dem DS! Während einige – vor allem jüngere – Spieler vor Entzückung aufschreien, werden Kenner der Serie wohl eher gelangweilt gähnen. Denn bei *Resident Evil Deadly Silence* handelt es sich um ein Remake des ersten *Resident Evil*-Abenteuers von der PSone, das GameCube-Besitzer bereits in einer grafisch wesentlich spektakuläreren Fassung spielen konnten. Spielerisch gibt es nur geringe Unterschiede zum Original: Zwar integrierten die Entwickler zahlreiche neue Rätsel sowie Knife-Battles (das Spiel schaltet kurz in eine Ego-Ansicht um, in der ihr Gegner via Touchscreen attackieren könnt) und sogar das Mikrofon kommt gelegentlich zum Einsatz, dennoch spielt sich *Resident Evil DS* wie der PSone-Teil. Aus vorgegebenen Kamerawinkeln gruselt ihr euch mit Jill Valentine oder Chris Redfield, beide Mitglied der S.T.A.R.S.-Spezialeinheit, durch ein geheimnisvolles Herrenhaus. Auf der Suche nach euren vermissten Kameraden werdet ihr selbst zu Gejagten, immer auf der Flucht vor halb verfaulten Zombies und tollwütigen Hunden.

UNGEKÜRZT

Haben wir uns in der vergangenen Ausgabe bereits durch die japanische Version des DS-Horror-Adventures gegruselt, nehmen wir in dieser N-ZONE die deutsche Fassung unter die Lupe. Und wir können Entwarnung geben: *Resident Evil DS* hat von der USK eine Freigabe ab 18 Jahren erhalten und gleicht der



UNCUT Die deutsche Version ist blutig.



ZU KURZ Der Mehrspieler-Modus ist nichts Besonderes.

NEU Die neuen Rätsel machen besonderen Touchscreen-Gebrauch.

japanischen Fassung bis ins Detail. Das Spiel präsentiert sich ungekürzt und mit deutschen Texten. *Resident Evil DS* bietet dieselbe englische Sprachausgabe wie das Original-*Resident Evil*-Abenteuer. Vom technischen Standpunkt ist allein das schon beeindruckend. Denn kein DS-Titel bot bislang dermaßen viel Sprachausgabe. Hinzu kommen noch sämtliche Videosequenzen, die im Original-PSone-Spiel enthalten waren. Ebenfalls integriert wurden aber auch dieselben Schwächen wie beim Original. Die Steuerung ist nicht mehr zeitgemäß und durch die vorgegebenen Kamerawinkel gibt es gelegentlich Feinde, die man beim Kamerawechsel nicht rechtzeitig erkennt. Das Inventar-System ist zu klein und es ist einfach umständlich, Gegenstände immer in Kisten ablegen zu müssen. Frustrierend ist auch das Speichersystem, das nur mittels einer limitierten Anzahl von Farbbändern an bestimmten Stellen im Spiel das Speichern ermöglicht. Nichtsdestotrotz kommt auch auf dem DS eine tolle Gruselatmosphäre auf. Wer das Original noch nicht kennt, kann zugreifen.

FABIAN SLUGA

NETT Die DS-Version bietet sogar einen kleinen, neuen Abschnitt.

DETAIL-CHECK RESIDENT EVIL DS

Original vs. Remake

Wir vergleichen die DS-Version mit dem Klassiker.

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

System: Nintendo DS
Erscheinungsjahr: 2006

GAMEPLAY ★★★★☆

Präsentation: Die DS-Version bietet die gleichen Videos wie die PSone-Fassung, in etwas schlechterer Qualität.
Rätsel: Viele neue Rätsel, die auf den Touchscreen zugeschnitten sind.
Mehrspieler-Modus: Bis zu vier Spieler kämpfen in vorgegebenen Abschnitten alleine oder gemeinsam gegen die Zeit und jede Menge Gegner.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die DS-Version sieht mindestens genauso gut aus wie die PSone-Version. Gute Arbeit Capcom!
Sound: Alle Soundeffekte, Musikstücke und Sprachsamples haben es in erstaunlicher Qualität auf den DS geschafft.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

RESIDENT EVIL (ORIGINAL)

System: PSone
Erscheinungsjahr: 1996

GAMEPLAY ★★★★☆

Präsentation: Gefilmte und gerenderte Zwischensequenzen sorgen für eine düstere Atmosphäre.
Rätsel: Viel Schaltergedrücke und Herumgeschleppe von Gegenständen.
Mehrspieler-Modus:

Nicht vorhanden

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Vorberechnete Hintergründe sorgten in der damaligen Zeit für eine revolutionäre Optik
Sound: Coole Soundeffekte, dezenter Einsatz der Musik zum Spannungsaufbau und jede Menge Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: *Resident Evil Deadly Silence* ist eine wirklich schöne Konvertierung von der PSone, die den Klassiker aufgrund der neuen Rätsel und dezent besserer Grafik in den Schatten stellt. Leider wurden auch die Gameplay-Mängel übernommen. Trotzdem empfehlenswert.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga vermisst Revolutionen.

An der DS-Version von *Resident Evil* gibt es technisch nichts auszusetzen. Zwar ist der Titel spielerisch etwas in die Jahre gekommen, dennoch gruselt es sich auch auf dem Handheld echt gut! Ich persönlich hätte mir aber einen komplett neuen *Resident Evil*-Teil für den DS gewünscht. Denn ich gehöre bestimmt nicht zu den einzigen Spielern, die *Resident Evil* auf der PSone und anschließend auf dem GameCube gezockt haben.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak vergöttert das Original.

Die DS-Version ist sicherlich nur für diejenigen ein Gänsehautgarant, die mit der Reihe kaum in Berührung gekommen sind. Und wenn unter dem erhöhten Spieltempo und den actionlastigen Knife-Battles etwas die Gruselstimmung leidet, bleibt dennoch ein schönes Grusel-Adventure übrig. Ich persönlich habe allerdings die Ursprungsstory doch schon etwas zu oft erlebt.

TEST

RESIDENT EVIL: DS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 18 Jahren**
Termin **31. März**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Gute Atmosphäre
- ⊕ Technisch beeindruckend
- ⊕ Neue Rätsel
- ⊖ Ein olles Remake!

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Messer ziehen	R: Waffe ziehen	X: –
Steuerkreuz: Lenken		Y: Schneller laufen
Mikrofon: Wiederbeleben		A: Schießen/Aktion
Touchscreen: Knife-Battle/Rätsel	Start/Select: Menü/Inventar	B: Waffe nutzen

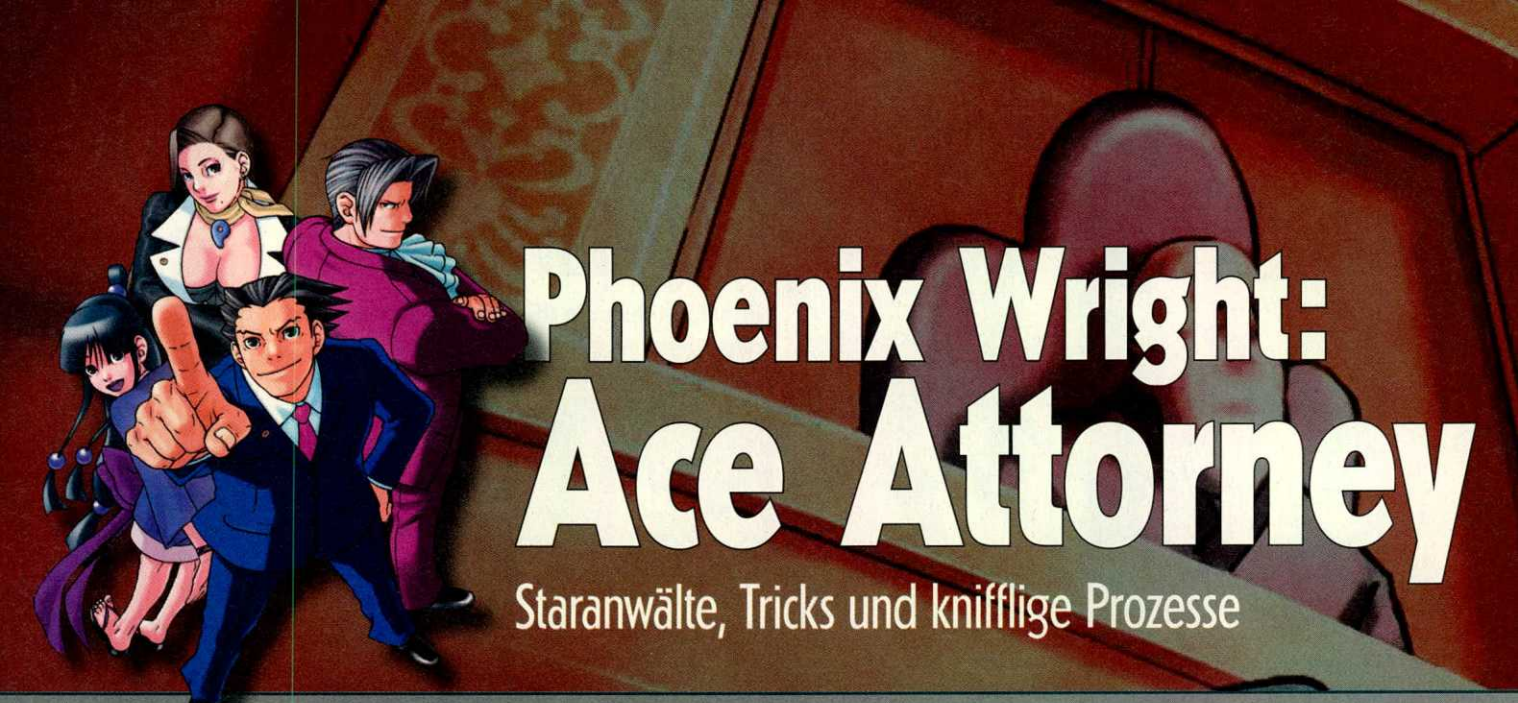
Umständlich und es sind zu viele Tasten belegt. Das geht heute schon deutlich besser.

STEUERUNG **70%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	82%	65%	**85%**

Saubere Umsetzung eines Klassikers mit neuen Rätseln. Für Kenner zu wenig Neues!



Phoenix Wright: Ace Attorney

Staranwälte, Tricks und knifflige Prozesse

Nintendo hat sich kurzfristig entschlossen, Phoenix Wright nicht in Deutschland zu veröffentlichen. Im europäischen Ausland wird das Adventure aber pünktlich zum 31. März erhältlich sein.

Ihr habt keine Ahnung von Jura, seid aber todescool und wolltet schon immer mal vor Gericht den lässigen Starverteidiger spielen, der seine Mandanten mit brillanten Schachzügen vor dem Kittchen bewahrt? Dann ist das hier ein Fall für euch, denn Capcom schickt euch in dieser Mischung aus klassischem Adventure und Gerichtssimulation in einen undurchsichtigen Sumpf aus Bestechung und Intrigen.

EIN FALL FÜR BERUFSEINSTEIGER?

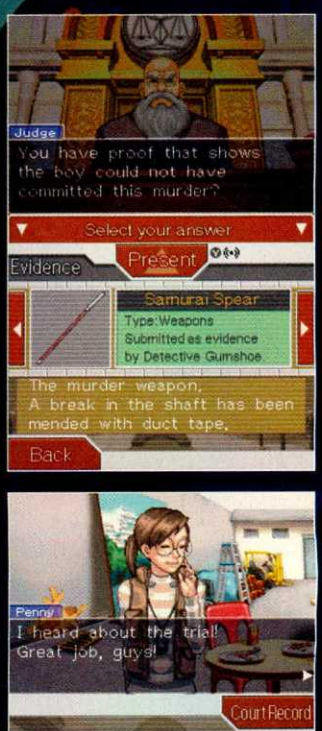
Euer Name ist Wright, Phoenix Wright – ein aufstrebender Verteidiger, der gerade sein Examen absolviert und in der Kanzlei Wright & Co. seinen ersten Job angetreten hat. In insgesamt fünf spannenden Fällen, deren Geschichten geschickt miteinander verknüpft ist, versucht ihr einen Freispruch für eure Mandanten zu erzielen und die wahren Verbrecher hinter schwedische Gardinen zu bringen. Mit dem Stylus geht ihr den Dingen auf den Grund, um am Tatort wichtige Indizien zu sammeln. Ein Klick genügt und Phoenix inspiziert Glasscherben auf dem Boden, sammelt unscheinbare Zettel auf oder sackt in fremden Büros wertvolle Fotos ein, die fallentscheidend sein könnten. Die Beweise werden eurem Inventar hinzugefügt, um sie später vor Gericht nutzen zu können. Neben der Spurensuche dürft ihr natürlich die Zeugenbefragung nicht vergessen. Obwohl Mord ein ernstes Thema ist, sind die meisten Multiple-Choice-Dialoge mit einer kräftigen Prise Humor gewürzt. Das liegt nicht zuletzt auch an den überzeichneten Charakteren, die vor Klischees triefen. Da ist das komplett in Pink gekleidete Püppchen Miss May, der geheimnisvolle, dicke Staranwalt Grossberg, Chefcholeriker Dick Gumshoe von der örtlichen Polizeibehörde, der stets ein Pflaster trägt, und natürlich eurer großer Rivale Anwalt Miles Edgeworth.

EINSPRUCH, EUER EHREN!

Habt ihr alle Indizien gesammelt, geht es zum direkten Schlagtausch in den Gerichtsaal unter Vorsitz eines leicht senilen Richters. Es wird ernst, denn die Zeugen machen ihre Aussagen, die euren Mandanten stets schwer belasten. Im anschließenden Kreuzverhör müsst ihr die Aussagen auf mögliche Fehler durchleuchten. Mittels des eingebauten Mikrofons ruft ihr „Einspruch" und präsentiert der verdutzten Anklage eure Beweise. Ist es anfangs noch relativ einfach, zu erkennen, dass

VERDACHT Das ist doch was im Busch, also schnell nachhaken und die Zeugin unter Druck setzen.

FREUND ODER FEIND? Polizist Dick Gumshoe ist ein Raubein, hilft euch aber in vielen Fällen weiter.



AUFNAHMEASSISTENTIN Beim Plausch erfahrt ihr Details!

SENIL Der Richter ist manchmal etwas zu leichtgläubig!

TATORT Ihr untersucht das Filmstudio auf Spuren.

ein Opfer den Namen seines Mörders nicht auf einen Zettel geschrieben haben kann, wenn der Autopsiebericht den sofortigen Tod bescheinigt, wird es später richtig knifflig – nicht zuletzt, weil die Fälle über mehrere Verhandlungstage andauern und immer wieder neue Beweise gesucht werden müssen.

DAS KLASSISCHE ADVENTURE IST ZURÜCK!

Der erste Auftritt von Phoenix Wright auf dem Nintendo DS haucht dem alten Adventure-Genre neues Leben ein. Witzige Dialoge, tolle Charaktere und jede Menge logische Rätsel fesseln von der ersten bis zur letzten Minute. Die gelungene Comic-Grafik, die dramatischen Soundarrangements, das Vogelgezwitscher am See oder das Raunen im Gerichtssaal tragen perfekt zur Atmosphäre bei. Das geradlinige Spielprinzip strotzt zwar nicht vor Innovationen, fesselt aber dank gelungenem Spannungsbogen und einem tollen Abschluss, der im fünften Fall alle Handlungsfäden zusammenlaufen lässt. Zusätzlich gebührt *Phoenix Wright* ein Extralob für den riesigen Umfang. Bis zum Ende des fünften Falles seid ihr gut 10 bis 15 Stunden beschäftigt – und hiermit verurteilen wir euch zum Kauf dieses kleinen Meisterwerkes. Sitzung geschlossen!

SASCHA DOWIDAT

INFO TEST

Alter Fall – neu aufgerollt

Phoenix Wright ist ein klarer Wiederholungstäter: Auf dem Game Boy Advance hat der coole Verteidiger schon drei Abenteuer bestritten – zumindest in Japan – und betritt jetzt zum ersten Mal auch europäische Gerichtssäle. Dabei ist die DS-Version kein neuer Teil, sondern eine mit DS-Features garnierte Neuauflage deś dritten japanischen Teils, wie man auf den Screenshots deutlich erkennen kann.

DETAIL-CHECK PHOENIX WRIGHT

Phoenix Wright im Kreuzverhör!

Wir zeigen euch in unserem Detailcheck, warum der smarte Verteidiger ein absoluter Star ist.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

UMFANG ★★★★★
Spielzeit: Ca. 10-15 Stunden
Abschnitte: 5 Fälle
Story: Als frisch gebackener Anwalt verteidigt ihr eure Mandanten und dringt tiefer in die zusammenhängende Story ein.
Speichern: Jederzeit
Zweiter Durchgang: Nein

GAMEPLAY ★★★★★
Rätsel: Knifflig, aber logisch und lösbar
Charaktere: Im Verlauf des Prozesses entwickeln die Darsteller ihre Persönlichkeit. Guter Spannungsbogen!
Spielablauf: Vollständig linear
Items: Fast alle Gegenstände, die ihr sammelt, werden im Spielverlauf gebraucht.
Hotspots: Durch das lineare Gameplay kommt ihr meist erst weiter, nachdem ihr bestimmte Items aufgenommen habt.

TECHNIK ★★★★
Fast alle 2D-Standbilder wurden aus der japanischen GBA-Version entnommen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

ANOTHER CODE: DOPPELTE ...

UMFANG ★★★
Spielzeit: Ca. 4-6 Stunden
Abschnitte: 6 Kapitel plus Finale
Story: Auf der Blood-Edward-Insel geht die 14-jährige Ashley mit ihrem DAS-Gerät dem Tod ihres Vaters Richard nach.
Speichern: Jederzeit (außer Finale)
Zweiter Durchgang: Ja (neue DAS-Karten)

GAMEPLAY ★★★★★
Rätsel: Simpler, aber es gibt Kopfnüsse
Charaktere: Die Hauptfiguren haben Persönlichkeit, Nischencharaktere sind teilweise etwas zu flach geraten.
Spielablauf: Etwas mehr Spielraum.
Items: Geringe Anzahl an Gegenständen, die man sammelt und nicht benötigt
Hotspots: Items können erst gesammelt werden, nachdem Ashley bemerkt hat, dass sie ohne diese nicht weiterkommt.

TECHNIK ★★★★★
Vorzüglicher Gebrauch beider Bildschirme, auch die 3D-Vogelperspektive ist gelungen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Beide Titel bestechen durch ihre ganz eigenen Reize: *Another Code* verwöhnt Adventure-Neulinge mit einigen gelungenen Kopfnüssen, *Phoenix Wright* setzt eher auf die pikante Story.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat erhebt lautstark Einspruch.

Ich bin begeistert und enttäuscht. Begeistert vom guten Spielkonzept und der fantastischen Story und enttäuscht über die Tatsache, dass Nintendo deutschen Spielern diese grandiose Serie vorenthält. Wer Staranwalt spielen möchte, sollte es mal bei einem bekannten englischen Online-Buchhändler oder einem Import-Händler probieren. Da werdet ihr bestimmt fündig.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Christoph Kraus weist jeglichen Einspruch ab.

Ace Attorney hat auf mich eine so große Faszination ausgeübt, dass ich den Henning-Mankell-Krimi gerne beiseite gelegt habe und mich stattdessen mit Staranwalt Wright unter die Bettdecke verkroch. Der Spielablauf ist zwar linear, aber dank des großen Umfangs und der glaubwürdigen Charaktere werden Text-Adventure-Fans über die Wiedergeburt des klassischen Genres begeistert sein.

TEST

PHOENIX WRIGHT ...

Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Sprache:	Englisch

Internet: **www.capcom.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **31. März**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Fünf umfangreiche Mordfälle
- ⊕ Humorvolle Comic-Präsentation
- ⊕ Fantastisches Skript der Story
- ⊖ Geradliniges Gameplay

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Einfache und gelungene Steuerung, die den Einspruch zum Kinderspiel macht

STEUERUNG **81%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	79%	–%	**85%**

Geniales Adventure mit fantastischer Story – spannend bis zum letzten Fall!

Nintendo hat sich kurzfristig entschlossen, *Phoenix Wright* nicht in Deutschland zu veröffentlichen. Im europäischen Ausland wird das Adventure aber pünktlich zum 31. März erhältlich sein.

Worms Open Warfare

Stirb, du Wurm! Diesen Spruch sollte man bei diesem Klassiker nicht ganz so ernst nehmen!

Ein hämisches Lachen tönt mir von Sascha entgegen, kurz bevor er meinen Wurm mit einem Bazooka-Schuss in die ewigen Jagdgründe schickt. Aber so leicht gebe ich mich nicht geschlagen, auch wenn er noch drei Würmer übrig hat und ich nur noch über einen Wurm verfüge. Jetzt muss ich Ernst machen! Ich fordere einen Luftangriff an und sprenge zwei seiner Würmer in die Luft. Aber jetzt habe ich ein Problem. Unsere beiden Würmer stehen sich gegenüber und er ist am Zug. Mit einer Uzi versucht er mich vom Feld zu schießen, doch er zielt nicht gut genug und seine Schüsse streifen meinen Wurm lediglich. Ich beauftrage meinen angeschlagenen Wurm, eine Granate Richtung Saschas Wurm zu werfen. Schon will ich vor Freude aufschreien, da kullert die Granate zurück in meine Richtung und sprengt uns beide in die Luft! Unentschieden!

MULTIPLAYER-FEST

Einige Spieler dürften *Worms* noch aus dem PC-Bereich oder vom GameCube kennen. Bereits in mehreren Spielen tummelten sich die martialischen Comic-Würmer, zuletzt in 3D. Doch 3D ist nicht immer gut, und auch wir in der Redaktion favorisieren ganz klar die 2D-Würmer,

TAKTISCH Jeder Wurm verfügt über eine Energieleiste.

WINDIG Wenn ihr eine Waffe abfeuert, dann müsst ihr den Wind berücksichtigen.

SCHICK Es gibt sechs neue Umgebungen, u. a. London, Hawaii und den Weltraum.

1. **ÜBERSICHTSKARTE** Mit dem Touchscreen könnt ihr Gegner suchen.
2. **WAFFEN-AUSWAHL** Hier klickt ihr einfach auf die Waffe, die ihr wollt.
3. **WIND-ANZEIGE** Windstärke und -richtung beeinflussen eure Waffen.
4. **TEAM-ANZEIGE** Hier seht ihr, welche Teams wie stark vertreten sind.
5. **ZEIT-ANZEIGE** So viel Zeit habt ihr insgesamt und für den nächsten Zug

fen, sondern die feindlichen Würmer auch mittels gigantischen Faustschlägen oder Kamikaze-Angriffen ins Nirwana befördern. Die Auswahl der Waffen sowie das Scrollen über die Karte erfolgt dabei über den Touchscreen. Über das Digi-Kreuz kontrolliert ihr euren Wurm, während ihr per Knopfdruck einen Angriff einleitet oder springt. Auch wenn es etwas ungewohnt ist, zwischen Digi-Kreuz und Touchscreen hin- und herzuwechseln, geht die Steuerung recht flüssig von der Hand und ist allemal leichter zugänglich, als wenn man das Spiel ausschließlich über Knöpfe und Digi-Kreuz spielen würde. Am meisten Spaß macht *Worms* natürlich im Mehrspieler-Modus, der mit nur einer Cartridge funktioniert. Gerade mit bis zu drei menschlichen Mitspielern ist es ein Heidenspaß, sich heiße Duelle zu liefern und laut jubelnd gegnerische Würmer in die Luft zu jagen oder fluchend den Verlust eigener Würmer hinzunehmen. Leider unterstützt *Worms: Open Warfare* nicht die Nintendo Wi-Fi-Connection, sodass man nicht online gegeneinander antreten kann.

die es Gott sei Dank auch auf den DS geschafft haben. Der Vorteil von 2D ist ganz einfach: Es ist weniger kompliziert und man kann den Überblick über das Spielfeld besser behalten. Das Spielprinzip von *Worms* funktioniert folgendermaßen. Ihr kontrolliert eine kleine Armee von vier Würmern gegen feindliche Würmer-Teams, die je nach Spielmodus entweder vom Computer oder von bis zu drei weiteren menschlichen Mitspielern kontrolliert werden. Ziel ist es, die gegnerischen Würmer mittels verschiedener Attacken auszuschalten. Dabei könnt ihr nicht nur auf Waffen wie Granaten, Raketen oder Schrotflinten zurückgrei-

FABIAN SLUGA

NERVIG CPU-Gegner brauchen teilweise sehr lang für einen Zug.

DETAIL-CHECK WORMS: OPEN WARFARE

2D gegen 3D

Wie gut ist die DS-Version im Vergleich zu *Worms 3D*?

WORMS: OPEN WARFARE
System: Nintendo DS

FEATURES ★★★★☆
Einzelspieler-Modus: Diverse Herausforderungen können ohne Zusammenhang nacheinander absolviert werden. Nett, mehr aber auch nicht.
Mehrspieler-Modus: Teams bekämpfen sich in zufällig erstellten Arealen. In 2D einfacher. Das Herzstück des Spiels!

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Zweckmäßige 2D-Grafik, die atmosphärisch ist. Die Hintergründe sind aber recht unscharf und das Spiel gerät gelegentlich ins Ruckeln.
Sound: Stimmungsvolle Melodien und witzige Sprüche, die Worms-Fans aber schon kennen dürften.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

WORMS 3D
System:GameCube

FEATURES ★★★★☆
Einzelspieler-Modus: Diverse sehr atmosphärische Szenarien sind durch nette Zwischensequenzen verknüpft. Macht mehr Spaß als der Mehrspieler-Modus.
Mehrspieler-Modus: Teams bekämpfen sich in zufällig erstellten 3D-Arealen. In 3D ist das leider etwas unübersichtlich.

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Die Entwickler setzen für die 3D-Grafik auf Voxel statt auf Polygone. Für GameCube-Verhältnisse etwas schlicht, aber die Animation sind witzig.
Sound: Netter Menü-Song, witzige aber teils alte Sprüche. Solide Soundeffekte. Nichts Spektakuläres.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

Fazit: Im Grunde lässt sich der Vergleich auf Folgendes reduzieren: Wer Worms alleine spielen möchte, sollte sich Worms 3D zulegen. Wer auf geniale Mehrspieler-Action steht, der sollte unbedingt die Nintendo-DS-Fassung einmal Probe spielen! Die ist alleine nämlich eher langweilig.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
kämpft gegen Würmer.

Ich muss zugeben, ich war vor *Worms: Open Warfare* nicht unbedingt ein großer Konsolen-*Worms*-Fan. Allerdings ist die Zugänglichkeit via Touchscreen relativ einfach, sodass auch Einsteiger schnell ins Spiel reinkommen. Den Einzelspieler-Modus finde ich immer noch relativ langweilig, aber der Mehrspieler-Modus mit seinen sich selbst generierenden Spielfeldern ist richtig klasse.

MEIN FAZIT GUT

Christoph Kraus
mag die Schleimer.

Nachdem es in *Worms 3D* und *Worms: Forts* viel zu hektisch zuging und man keinen Überblick über die weitläufigen Areale hatte, gefällt mir *Open Warfare* umso besser. Das Gameplay kehrt dahin zurück, wo es am besten aufgehoben ist: zu altbewährten 2D-Wurmschlachten mit einsteigerfreundlichem Gameplay und hohem Multiplayer-Spaßfaktor.

TEST
WORMS: OPEN WARFARE

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Team 17
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **17. März**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Toller Mehrspieler-Modus
- ⊕ Witzige Sprachausgabe und Animationen
- ⊕ Übersichtliches 2D-Gameplay
- ⊖ Einspieler-Modus fällt ab

CONTROLLER CHECK STANDARD

Dank Touchscreen-Unterstützung relativ einfach. Nur der Einstieg ist etwas kompliziert.

STEUERUNG 80%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
71%	76%	**84%**	68%

Witziges Party-Spiel und ein Pflichttitel für Fans der abgedrehten Würmer.

Titeuf Mission Nadia

Och, wie süß! Der französische Comic-Held hat seine erste große Pausenhof-Liebe gefunden.

Das erste Mal Schmetterlinge im Bauch. Auf dem Pausenhof mimt man den kleinen Titeuf, der bisher mit Mädchen noch überhaupt nichts anfangen konnte. Langsam machen sich dann aber doch die Hormone bemerkbar und seine Hormon-Premiere, eifrig jagt er der Aufmerksamkeit seiner auserkorenen Herzensdame Tanja hinterher. Besonders empört ist er über die Tatsache, dass er auf ihrer Liste der nettesten Jungs ganz weit unten steht. Deshalb starten er und seine Kumpel jede Menge Mutproben, um Tanja zu beeindrucken. Im Grunde ist das Spiel nichts weiter, als eine Minispiel-Sammlung, die in eine nette Geschichte, welche die ersten Kontakte zum weiblichen Geschlecht beschreiben, eingebettet ist. Das Spiel macht von Anfang an klar, dass es ausschließlich für eine sehr junge Zielgruppe konzipiert ist. Verdeutlicht wird dies durch die kindgerechten Präsentation und den Knuddel-Charakteren. Ein kleines lispelndes Mädel ist ihrerseits in Titeuf verschossen und zeigt ihm dies, so oft sie kann: „Iss liebe deine rebellisse Locke!"

UNTERHALTUNG UND LERNEN

Die Minispiele sind meist mit den Unterhaltungen der unterschiedlichen Kids verknüpft und decken ein breites Spektrum ab: In der Schule muss der Spieler etwa unter Zeitdruck mehrere Bilder an der Tafel ausmalen oder die Unterschrift seiner Eltern fälschen. Andere Minispiele fordern gut getimte Tastendrücke oder bringen die grauen Zellen der jungen Spieler in einem kleinen Quiz auf Trab. *Titeuf Mission Nadia* ist aufgrund der abwechslungsreichen Minispiele, die unter anderem einen starken Lernprogramm-Charakter besitzen, genau auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten. Ältere Semester lassen den Titel aber links liegen.

UDO CRNJAK

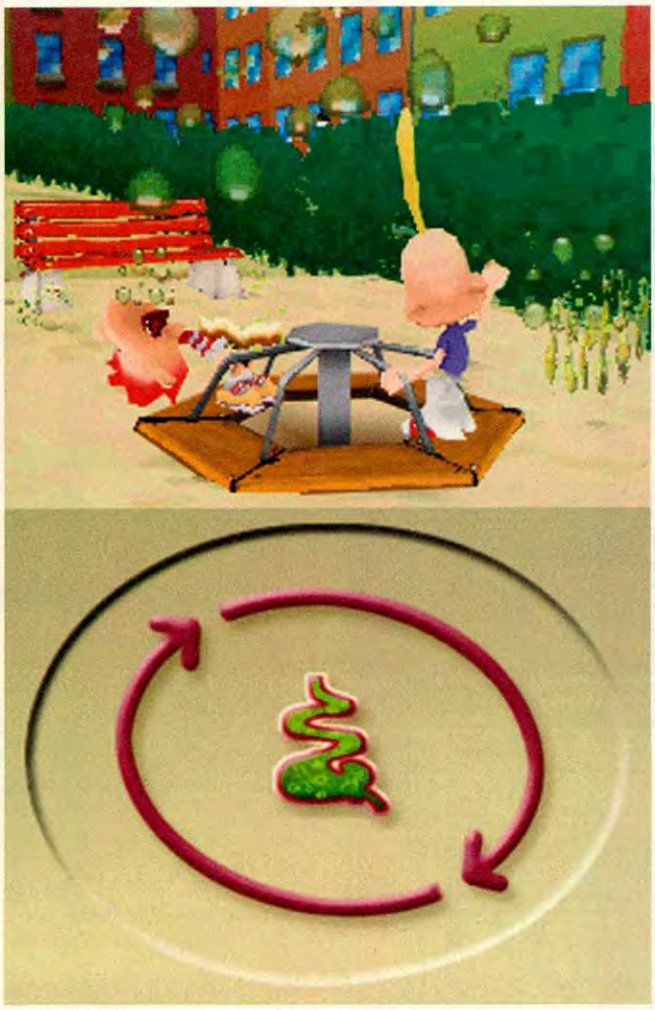
MEIN FAZIT OK

Udo Crnjak erinnert sich.

Man(n) kann es kaum glauben, dass es früher wirklich so auf dem Pausenhof abgelaufen ist. Mädchen waren doof und nichts ging über Fußball oder andere Jungenthemen. Gut, das mit dem Fußball hat sich vielleicht nicht geändert, dafür aber alles andere. *Titeuf* ist genau aus diesem Grund eindeutig für eine Zielgruppe von zehn oder elf Jahren abwärts bestens geeignet. Einige der Minispiele erfordern ein gewisses Maß an Geschicklichkeit und bergen außerdem die ein oder andere Kopfnuss. Einzig die Verbindung der einzelnen Minispiele ist mit überflüssig langen und ungenau beschriebenen Laufwegen etwas müßig. Trotz allem ein gelungenes Geschenk für junge DS-Besitzer.

LEICHTE RÄTSELKOST Wer wird Pausenhof-Einstein?

FRAGWÜRDIG Fälscht unter anderem eine Unterschrift.



GRUNDSCHULNIVEAU Dreht das Karussell, bis der Junge erbricht.

TEST

TITEUF MISSION NADIA

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Dream On Studios
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.de.atari.com**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ohne Beschr.
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

- ⊕ Kindgerechte Präsentation
- ⊕ Minispiele mit Lerninhalt
- ⊖ Technisch unspektakulär
- ⊖ Verworrene Verknüpfung der Minispiele

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Kamera	R: Kamera	X: –
Steuerkreuz: Bewegen		Y: –
Mikrofon: Minispiele		A: Aktion
Touchscreen: Minispiele	Start/Select: Pause	B: Bremsen (Kickboard)

Sehr einfach und übersichtliches Buttonlayout. Perfekt geeignet für junge Einsteiger.

STEUERUNG 78%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	60%	– %	63%

Unterhaltung mit Lernanspruch. Coole Minispiele für junge Pausenhof-Romeos.

Frogger – Helmet Chaos

Manche Frösche leben ganz schön lange – dieser hier feiert seinen 25. Geburtstag und sieht immer noch gesund aus!

Wer kennt ihn nicht, den kleinen, grünen Frosch, der Anfang der Achtzigerjahre dauernd versuchte, stark befahrene Straßen zu überqueren, um anschließend von Seerose zu Seerose zu hüpfen und dann letztlich doch im Teich zu ertrinken? Dies war das Gameplay von *Frogger*, eines dieser Kultspiele, die einen Suchteffekt erzeugen, als wäre man chemischen Substanzen ausgesetzt. Jetzt ist der kleine Hopser zurückgekehrt und versucht sich auf dem DS nicht nur in der dritten Dimension, sondern hat auch zahlreiche Innovationen und Minispiele im Gepäck.

KROKODILE UND DER DENKSPORT!

Verpackt in eine abenteuerliche Geschichte um Gedankenkontrollhelme und größenwahnsinnige Krokodile, hüpft ihr wie im Original quer durch insgesamt 30 Levels. Das grundsätzliche Spielprinzip hat sich dabei kaum verändert, allerdings hat man wohl aus ökologischen Gesichtspunkten die Autos entfernt – sehr löblich! Trotzdem wurde das Spielprinzip gehörig aufgepeppt. Um den Levelausgang zu finden, hüpft ihr quer durch die kunterbunte Landschaft, weicht Gegnern aus, hangelt euch mit eurer Zunge über Abgründe und verschiebt Baumstämme, die den Weg versperren. Im Unterschied zum geradlinigen Geschicklichkeitstest, der *Frogger* früher war, gesellt sich nun durch das Verschieben von Blöcken und eine Vielzahl an Gegnern eine kleine Denksportkomponente hinzu. Oftmals ist etwas Tüftelei notwendig, damit ihr ans Ziel kommt. Und der Mix funktioniert, allerdings ist die Steuerung, bei der das Fröschlein mit den L- und R-Tasten gedreht wird, anfangs verwirrend. So landet ihr oft im tödlichen Wasser und müsst von vorne anfangen. Dafür sorgen die gelungene Sprachausgabe und die witzige Story für gute Laune!

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT OK

Sascha Dowidat schwelgt in Erinnerungen.

Ich habe den Klassiker schon auf diversen Heimcomputern in spartanischer Minimaloptik erlebt. Schön, dass die Entwickler es geschafft haben, dem Spiel etwas Pep zu verleihen. Besonders die neuen Fähigkeiten schaffen viel Raum für neue Rätsel. Klasse ist auch die völlig abstruse Geschichte um Krokodile und Gedankenkontrollhelme – die Zwischensequenzen sind sogar mit glasklarer Sprachausgabe unterlegt. Und trotzdem kann *Frogger* nicht völlig überzeugen, denn der Suchteffekt wie damals beim alten Spielhallenklassiker stellt sich leider nicht ein. Unter dem Strich bleibt ein solider Aufguss eines Klassikers, der trotz Neuerungen nicht die Klasse des Originals erreicht.

KNIFFLIG In den höheren Levels wird es schwierig.

RETRO Das Original von 1981 ist ebenfalls auf der Cartridge.

ZUNGENAKROBATIK Wir hangeln uns über tödliche Gewässer.

TEST

FROGGER – HELMET CHAOS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Halifax
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami-europe.de**

Spieler: **1-4 (4 Cartridges)**	USK-Freigabe: **Ohne Beschr.**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 35,-**

- ⊕ Witziger Story-Modus
- ⊕ Zahlreiche neue Fähigkeiten
- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- ⊖ Grafisch sehr einfach

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Nach links drehen	R: Nach rechts drehen	X: Hochsprung
Steuerkreuz: Bewegen		Y: Zungenkleber
Mikrofon: Minispielaktionen		A: –
Touchscreen: –	Start/Select: Pause	B: Weitsprung

Die Steuerung ist gut, aber man muss sich erst daran gewöhnen – dann klappt es jedoch prima.

STEUERUNG 76%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
56%	71%	62%	65%

Solide Neuauflage eines Klassikers mit viel Witz und Minispielen!

Ford Racing 3

Tolle Grafik und superbe Spielbarkeit ... ups, falsches Spiel ...

Willkommen bei einer neuen Ausgabe unserer beliebten Show „Spiele, die die Welt nicht braucht!". In der heutigen Sendung haben wir wieder einen Ehrengast eingeladen: *Ford Racing 3*. Ein Rennspiel ausschließlich mit Ford-Fahrzeugen? Darauf haben wir eigentlich schon lange gewartet. Nicht etwa, weil unser Herz so sehr für Fahrzeuge des Alt-Herstellers schlägt, obwohl die Auswahl mit einem 1966er Thunderbird oder einem 1968er Mustang GT zugegebenermaßen lecker ist. Brauchbare Alternativen zu *Mario Kart DS* sind eine seltene Ware und werden deshalb mit Freuden angenommen.

Die Entwicklung eines Rennspiels birgt sicherlich den ein oder anderen Stolperstein, aber die Entwickler von *Ford Racing 3*, Visual Impact, haben alles falsch gemacht, was man falsch machen kann. Die Fahrzeuge sehen so eckig und kantig aus, als wären sie das Ergebnis einer Vorschulbastelstunde. Auf der Strecke fährt man einem scheinbaren Nichts entgegen und wird unweigerlich an N64-Titel der ersten Generation erinnert, welche ahnungslosen Nintendo-Fans Nebel als atmosphärisches Stilmittel verkaufen wollten. Gemeinsamkeiten sind schön und gut, solange sie in einer zwischenmenschlichen Beziehung für Harmonie sorgen. Sobald sich aber alle Vehikel eines Rennspiels gleich träge und behäbig steuern, ist Schluss mit lustig. Längere Fahrzeiten lassen den Schmerz gar nicht mehr abklingen und machen Sekundenschlaf auch am virtuellen Steuer zu einer spürbaren Gefahr.

UDO CRNJAK

BASTELSTUNDE Nicht nur die Automodelle sind peinlich.

NEBELBANK Die Strecken entstehen aus dem Nichts.

TRÄGHEIT, DIE SCHMERZT Alle Autos fahren sich gleich. Ohne Ausnahme.

MEIN FAZIT **SCHWACH**

Udo Crnjak
kauft sich eh keinen Ford.

Was hab ich mich amüsiert. Nicht etwa über die gelungenen Aspekte des Spiels, die – nebenbei bemerkt – unauffindbar gut versteckt sind. Nein, ich war überrascht, wie man noch in der heutigen Zeit ein Spiel derart in den Sand setzen kann. Die Entwicklung eines Rennspiels ist sicherlich nicht einfach, aber wenn man merkt, dass man es nicht kann, sollte man es bleiben lassen. Da bekommt auch der Name des Entwicklerstudios Visual Impact eine ganz neue Bedeutung. *Ford Racing 3* ist langweilig, hässlich und sollte strengstens gemieden werden.

TEST
FORD RACING 3

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Zoo Digital Publishing
Entwickler:	Visual Impact
Sprache:	Deutsch

Internet: www.zoodigitalpublishing.com

Spieler 1-4	USK-Freigabe Ohne Beschr.
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-

- ⊕ Viele Ford-Klassiker, ...
- ⊖ ... die sich alle gleich fahren ...
- ⊖ ... und gleich anhören.
- ⊖ Miese Grafik

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

L: Herunterschalten/Boost	R: Hochschalten/Boost	X: Rückansicht
Steuerkreuz: Steuern		Y: Boost
Mikrofon: –		A: Beschleunigen
Touchscreen: Menüauswahl	Start/Select: Pause/Ansicht	B: Bremsen

Alle Fahrzeuge steuern sich gleich: träge und behäbig. So macht ein Rennspiel keinen Spaß.

STEUERUNG 30%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
40%	29%	33%	33%

Eine Beleidigung fürs Rennspielgenre.
Lasst bloß die Finger von diesem Spiel!

Big Mutha Truckers

Das einzig Große an diesem Spiel ist **die Langweile.**

Spiele, die zwei Genres in sich vereinen, sind normalerweise eine interessante Sache. Dumm nur, wenn im Zuge einer Handheld-Portierung so viel Spielsubstanz entfernt wird, dass kaum noch spaßige Elemente übrig bleiben. So geschehen mit *Big Mutha Truckers*. Als frisch gebackener DS-Brummi versucht man, wie schon bei der GameCube-Version, als Mitglied einer Truckerfamilie große Gewinne einzufahren. Man bringt seine Ladung schön brav von Punkt A nach Punkt B, verhökert sie dort und holt sich dann in der Bar einen Tipp, mit welcher Ware man den nächsten Gewinn einfahren kann. Zwischendurch betankt man seinen Truck und nimmt diverse Reparaturen vor – Tuning inklusive. Das Gameplay wird sehr schnell langweilig, da die Vorgehensweise immer gleich ist. Die missglückte Truck-Steuerung tut ihr Übriges, um unaufhaltsam den Spielspaß zu drücken. Die Stahlkolosse quälen sich behäbig durch ein dahinruckelndes, detailarmes Highway-Szenario.

UDO CRNJAK

TIPPS In der Bar erfährt man, wie es weitergeht.

TRÄGE Die Steuerung der Trucks ist total panne.

TEST
BIG MUTHA TRUCKERS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Zoo Digital Publishing
Entwickler:	Raylight Studios
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.zoodigitalpublishing.com
Spieler:	1-2
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK STANDARD
Die Belegung der DS-Tasten ist okay – die Steuerung der Trucks hingegen nicht.
STEUERUNG 47%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
50%	51%	36%	40%

Radikal gekürzter Brummi-Wirtschafts-Mix. Entfallen sind alle guten Eigenschaften.

Snood 2 On Vacation

Geschenkt ist noch zu teuer!

HARMAGEDDON Hier warten ultra viele Snoods auf euch!

Wodurch haben Puzzle-Spiele wie *Snood 2: On Vacation* eigentlich eine Daseinsberechtigung? Gute Frage, denn angesichts solcher Perlen wie *Meteos* und *Polarium* gibt es nur eine Antwort: keine! Dabei ist das Spielprinzip grundsätzlich nicht schlecht, wenn auch beim Klassiker *Puzzle-Bobble* geklaut. Ihr schießt vom unteren Bildschirmrand verschiedenfarbige Snoods (kleine Viecher, damit die geklaute Idee nicht so arg auffällt) auf das mit weiteren Snoods gefüllte Spielfeld. Landen drei gleiche aneinander, lösen sich diese auf. Unterschiedliche Spielmodi wie „Klassisch", „World Tour" oder „Puzzle" sollen Abwechslung bringen, unterscheiden sich aber meist nur minimal. Größtes Manko ist aber die ungenaue Spielmechanik – Kugeln rutschen durch Lücken hindurch, bleiben aber an anderer Stelle nicht hängen. Dazu gesellt sich ein knackiger Schwierigkeitsgrad im Welt-Tournee-Modus. Geht ein Schuss daneben, fangt ihr ganz von vorne an. Grafik und Sound versinken in der Belanglosigkeit, während die Fähigkeiten des DS nur in Form des Touchscreens genutzt werden – mit einem Klick aktiviert ihr den Pausen-Modus – wow!

SASCHA DOWIDAT

TEST
SNOOD 2: ON VACATION

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Zoo
Entwickler:	DSI
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.dsigames.com
Spieler:	1-2
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK STANDARD
Die Steuerung ist direkt und einfach, aber das war ja auch nicht wirklich schwer!
STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
47%	52%	40%	44%

Puzzle-Bobble-Klon mit einfallslosen Spielmodi und wenig Abwechslung.

Tales of Phantasia

N-ZONE HIT

Happy Birthday!

Zum zehnjährigen Jubiläum der Serie kommt die GBA-Umsetzung.

GBA-Besitzer mit einem Hang zur Nostalgie dürfen sich Ende März über eine weitere RPG-Perle aus den guten, alten SNES-Tagen freuen: *Tales of Phantasia*. Bedenkt man, dass der erste Teil von Namcos erfolgreicher *Tales*-Reihe zum ersten Mal die Grenzen Japans überschreitet, ist die Freude über die Portierung sogar noch größer. Die GBA-Fassung wurde von den Entwicklern zwar im Detail verbessert und hier und da durch einen zusätzlichen Event oder einen ausführlicheren Dialog erweitert, doch wirklich bemerken wird man diese Unterschiede zum Original nicht. Die meisten haben es ja nicht gespielt, es sei denn, sie sind der japanischen Sprache mächtig.

Von Beginn an übt die Hintergrundgeschichte eine tolle Faszination aus. Als die beiden Hauptfiguren Cress und Chester ihr Heimatdorf verlassen, um gemeinsam im benachbarten Wald zu jagen, ahnt man schon, dass die Ruhe trügt. Prompt wird das Dorf von einer unglaublich zerstörerischen Macht angegriffen und einfach jeder der Einwohner, mit denen man sich kurz vorher noch unterhalten hat, ist tot – inklusive Cress' und Chesters Familie. So wird der Spieler immer mehr von der Story gefesselt – nicht zuletzt durch die hohe Emotionalität der Ereignisse. Von ebenfalls überragender Qualität ist das Gameplay. Anders als bei an-

1 FÄHIGKEITEN – Wählt hier eure Kampf-Combos aus und wie ihr sie ausführt.

2 STRATEGIE – Hier legt ihr fest, wie eure Partner im Kampf agieren sollen.

3 POSITION – Hier könnt ihr die Position eurer Begleiter bearbeiten.

4 ITEMS – Ruft diesen Punkt auf, um Gegenstände zu benutzen.

deren Genre-Vertretern laufen die Kämpfe in Echtzeit und sehr actionbetont ab. Mittels des Linear-Motion-Battle-Systems ist der Spieler in der Lage, die Angriffe seiner Pixelhelden direkt per Tastendruck bzw. Combo auszulösen. Die anderen Party-Mitglieder agieren einerseits selbstständig, andererseits nur innerhalb der Regeln, die man ihnen auferlegt. Durch sich stetig erweiternde Fähigkeiten und diverse Strategien geben sie entweder den ganzen Kampf über 100 Prozent oder verhalten sich zurückhaltender. Verletzungen bleiben natürlich nicht aus – sie werden durch unterschiedliche Gegenstände geheilt. Alternativ schwingt man den Kochlöffel und bereitet der Truppe leckere Hamburger, Reisbällchen oder Kohlrouladen. Einige der insgesamt 25 Rezepte haben beispielsweise auch bei Vergiftungen einen heilenden Effekt.

Lediglich in technischer Hinsicht merkt man dem Titel sein hohes Alter an. Die Figuren wirken etwas klobig und die Umgebung, wie zum Beispiel Wälder oder Städte, hat man schon besser gesehen. Worauf es bei *Tales of Phantasia* wirklich ankommt, sind die Story und das Gameplay – und kann der Titel mit aktuellen Produkten durchaus mithalten.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK TALES OF PHANTASIA

Alt gegen neu!

Manchen Titeln scheint der Zahn der Zeit nichts auszumachen. Das ist gute, alte Qualität.

TALES OF PHANTASIA

GAMEPLAY ★★★★½

Kampfsystem: Eine abgewandelte Form von Echtzeit. Beim Linear Motion Battle System stehen alle Figuren auf einer Linie und führen Aktionen direkt aus. Der Kampf wird unterbrochen, um diverse Einstellungen vorzunehmen.
Ausrüstung: Neben den bekannten Ausrüstungsformen kann der Spieler Fähigkeiten und Kampfstrategien für die Spielfiguren festlegen.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Die 2D-Grafik ist nicht mehr zeitgemäß. Allerdings schöne Lichteffekte.
Sound: Nette, teils sehr emotionale Musikstücke und kurze Sprachsamples

GESAMTWERTUNG ★★★★½

GOLDEN SUN 2

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Klassisch rundenbasierend. Neben den gängigen Aktionen, wie Angriff oder Rückzug, stehen besondere Wesen, Dschinns genannt, zur Verfügung, die, wenn sie mit dem Spieler gekoppelt werden, stärkere Attacken ermöglichen.
Ausrüstung: Magische Angriffe in Form von Psynergy und die Dschinns mit den Statuswerten Kraft und Widerstandsfähigkeit sorgen für Abwechslung.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die Kämpfe beeindrucken durch tolle Effekte. Insgesamt sehr detailverliebt.
Sound: Die Musikstücke unterstützen die Atmosphäre sehr gut.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Man merkt Tales of Phantasia an, dass es eine Umsetzung eines zehn Jahre alten RPG-Klassikers ist. Zumindest in technischer Hinsicht: Die Grafik und die Animationen sind nicht mehr zeitgemäß. In puncto Gameplay, Dramaturgie und Umfang sind sich beide Titel ebenbürtig.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak ist komplett verfallen.

Tales of Phantasia ist der perfekte Beweis dafür, dass in Sachen spielerischer Qualität manch angestaubte Werke selbst moderne Spiele in die Tasche stecken. Das Gameplay bietet selbst alten RPG-Hasen viele spielerische Feinheiten. Die Story fesselt vor allem durch ein hohes Maß an Emotionen und Dramaturgie. Lediglich die lange Eingewöhnungsphase könnte etwas abschrecken. RPG-Fans müssen zugreifen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga mag die Atmosphäre.

Ich bin dem Titel zwar nicht ganz so verfallen wie Udo, dazu haben mir einfach die beiden blendend aussehenden *Golden Sun*-Titel zu viel Spaß gemacht, dennoch hat *Tales of Phantasia* einen hohen Motivationsfaktor. Dafür sorgt vor allem die tolle Atmosphäre. Und da zur Zeit eh wenige Neuerscheinungen für den Game Boy anstehen, sollten Rollenspielfans *Tales of Phantasia* unbedingt mal Probe spielen.

TEST
TALES OF PHANTASIA

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **31. März**	Preis **Ca. € 40,-**

⊕ Fesselnde Story
⊕ Großer Umfang
⊕ Tolles Gameplay
⊖ „Nur" eine Umsetzung

CONTROLLER CHECK STANDARD

Auf der Oberwelt etwas hakelige Steuerung. Ansonsten sehr gut an den GBA angepasst.

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	73%	–%	**87%**

Selbst nach einem Jahrzehnt noch taufrisch. Technisch etwas angestaubt.

Shaman King
Master of Spirits 2

Nachts mit den Geistern chillen
und morgens die Augen nicht aufkriegen!

Diese Verhaltensweise ist typisch für Yoh Asakura, den kleinen 13-jährigen Helden der *Shaman King*-Serie. Der bekannte Shonen-Jump-Manga ist in Deutschland bei Carlsen erschienen und läuft als Anime-Serie aktuell nur im Pay-TV-Programm. Schade, überzeugt die Serie doch durch ihre liebevollen Charaktere und den Humor. Auf dem Game Boy erlebt Yoh in *Master of Spirits 2* jetzt sein zweites Abenteuer und hat dabei kräftig bei der Konkurrenz abgeschaut!

CASTLEVANIA IM ANIME-STIL!

Ihr steuert Held Yoh durch seitlich scrollende Landschaften, um Zeke, der als Yohs älterer Bruder wiedergeboren wurde, davon abzuhalten, eine Welt voller Schamanen zu errichten und die Menschheit zu zerstören. Wie das bei Schamanen so üblich ist, spielen Geister eine entscheidende Rolle. Auf eurer Jagd nach Zeke erledigt ihr Bogenschützen, Skelette, mystische Vögel und Ungetiere, die es auf euch abgesehen haben. Größere Fieslinge oder Endgegner hinterlassen wertvolle Schutzgeister: Kante beschert euch einen Regenangriff, Yamagami sorgt für Feuerbälle, die euch schützen, und Uriel sorgt bei tiefen Stürzen für eine sanftere Landung. Ihr wählt jeweils vier Geister aus und wechselt dann mit Select während des Kampfgeschehens hin und her. Das ist auch zwingend notwendig, um die zahlreichen Rätseln zu lösen. Mal müsst ihr über weite Abgründe springen, ein anderes Mal schiebt ihr Kisten auf Schalter, um Plattformen zu aktivieren. Kein Zweifel, die Schutzgeister, die Optik mit den liebevollen Details und nicht zuletzt der grandiose Soundtrack erinnern stark an die *Castlevania*-Serie – aber was soll's, wenn jemand so gut abkupfert und dem Ganzen durch die spannende Story und den Manga-Look seinen eigenen Stempel aufdrückt, kann man nur gratulieren. Leider ist *Master of Spirits 2* zu schnell zu Ende.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat ruft seine Schutzgeister!

Klasse! Konami bedient sich bei der eigenen *Castlevania*-Serie, peppt das Spiel mit der *Shaman King*-Lizenz auf und überrascht mit einem famos spielbaren Jump & Run – so lasse ich mir Manga-Umsetzungen und Versoftungen gerne gefallen. Besonders die zahlreichen Geister sorgen für jede Menge Abwechslung und die Story lädt zum Schmunzeln ein. Nur schade, dass in Sachen Umfang *Shamang King* den *Castlevania*-Spielen unterlegen ist.

TEST

SHAMAN KING – MOS 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami-europe.com**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

- ⊕ Vielfältige Schutzgeister
- ⊕ Gelungene Rätsel-Einlagen
- ⊕ Wunderschöner Soundtrack
- ⊖ Leider viel zu kurz

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Trotz zahlreicher Schutzgeister und Spezialmanöver steuert ihr Yoh mit Leichtigkeit durch das Abenteuer.

STEUERUNG 81%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	80%	–%	75%

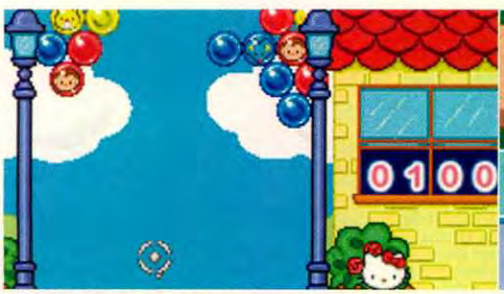
Castlevania für Manga-Fans – Story, Spielbarkeit und Soundtrack überzeugen!

Hello Kitty: Der große Party-Spaß

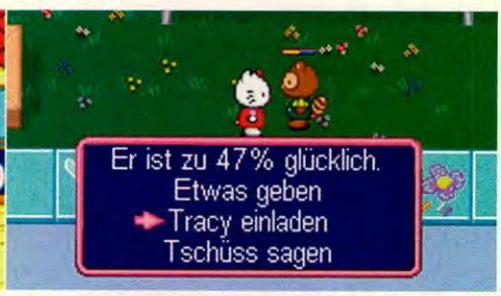
Ach, wie süß – jetzt feiert die weiße Katze eine fette Sause!

Ich hatte mir das so schön ausgemalt: eine coole Party, fette Beats und um mich herum zahlreiche süße Miezen. Aber irgendwie hat sich THQ das Spielkonzept anders vorgestellt als ich. Leider! Untermalt von nerviger Kirmesmusik organisiert ihr Partys an verschiedenen Orten – im Haus, im Garten oder im Park. Zur Vorbereitung müsst ihr Einladungen für eure Freunde schreiben, Kekse backen, Luftballons aufhängen, die passenden Platten besorgen oder einen Plausch mit Familienmitgliedern halten. Die meisten Aufgaben finden in Form von Minispielen statt – dort könnt ihr die Einladungen zum Beispiel selbst entwerfen oder müsst in Windeseile Kekse backen und diese wenden, bevor sie verbrutzeln. *Hello Kitty: Der große Partyspaß* entpuppt sich leider als gähnende Langeweile. Die Aufgaben sind uninspiriert und einfach, die meisten Minispiele geklaut und Partystimmung kommt auch nicht auf – daran ändert selbst der hohe Niedlichkeitsfaktor nichts!

SASCHA DOWIDAT



GUT GEKLAUT Wieder mal ein Puzzle-Bobble-Klon ...



NIEDLICH Ihr ladet eure Freunde zur Party ein.

TEST

HELLO KITTY: DER G...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Webfoot Technologies
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 35,-

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Teilweise etwas hakelige Steuerung, insgesamt aber zufriedenstellend

STEUERUNG 72%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	43%	–%	50%

Zusammengewürfelte und eintönige **Minispiele-Sammlung mit Hello-Kitty-Lizenz**

Kong: King of Atlantis

Spielbares **Grauen zum Schnäppchenpreis!**

Was versucht THQ hier? Möchte man mit *Kong: King of Atlantis* auf den *King Kong*-Zug aufspringen? Fast scheint es so, denn anders lässt sich dieses schlampige Machwerk nicht erklären. Schon die Story ist völlig wirr: Königin Reptilia will die Macht über Atlantis und eure Aufgabe als Kong bzw. Jason ist es, dies zu verhindern. Aufgrund seltsamer DNA-Experimente dürft ihr nacheinander beide Charaktere steuern, die zu diesem Zweck eine Art Körpertausch betreiben. Der Rest ist ein stumpfsinniges Jump & Run – ihr wehrt euch gegen Schlangen und Blubbermonster, zerschlagt Bäume und hüpft durch langweilige Landschaften. Das Spielprinzip ist todlangweilig und die Grafik unterdurchschnittlich. Hinzu kommen frustrierende Stellen, denn von einem gelungenen Leveldesign ist das Spiel so weit entfernt wie Atlantis von seiner Entdeckung. Gleich zu Beginn des Jahres kommt hier der Anwärter auf das schlechteste GBA-Spiel 2006 – herzlichen Glückwunsch!

SASCHA DOWIDAT

GRAUSAM Von Detailreichtum keine Spur

UNGLAUBLICH Der Affe beherrscht spezielle Angriffe.

TEST

KONG: KING OF ATLANTIS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Skyworks Technologies
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 20,-

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Egal ob Affe oder Mensch: Beide springen und hüpfen intuitiv durch den Dschungel.

STEUERUNG 76%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
39%	46%	–%	29%

Spart euch das Geld und kauft euch lieber mal wieder ein gutes Puzzle!

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Nintendo DS Lite

Hier in Japan war die Ankündigung des Nintendo DS Lite keine wirklich große Überraschung. Hat Nintendo im Land der aufgehenden Sonne doch bereits mit dem Neudesign des GBA SP oder des Game Boy Micro gezeigt, dass auf diesem Weg neue Käuferschichten angesprochen werden können. Der DS war trotz seines offensichtlich defizitären Ursprungdesigns überaus erfolgreich und hätte eigentlich keinen modebewussten Nachzügler gebraucht – die gegenwärtigen Zahlen bestätigen dies nur allzu deutlich. Viele Menschen haben trotz allem zum DS gegriffen und verkürzen sich die langen Zugfahrten zur Schule bzw. zur Arbeitsstelle. Ganz auf die Wirkung, die etwa der Game Boy Micro hatte, möchte sich Nintendo aber nicht verlassen und veröffentlicht deshalb das Laufsteg-Handheld am 2. März zusammen mit *Children of Mana*, dem RPG-Hammer für den DS.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Super Mario Strikers
2 Mario Party 7
3 Naruto 4
4 SD Gundam Gashapon Wars
5 Battalion Wars

NINTENDO DS

1 English DS Training
2 More DS Brain Training
3 Animal Crossing DS
4 DS Brain Training
5 Bleach DS

GAME BOY ADVANCE

1 Famicom Mini: Super Mario Bros.
2 Rockman EXE 6 Greiga
3 Final Fantasy IV
4 Pokémon Mysterious Dungeon
5 Super Donkey Kong 3

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

Nintendo DS Conference 2006

PRESSEKONFERENZ Nintendo hat einige Überraschungen für uns parat.

DAS WORLD WIDE WEB WARTET Mit dem Web-Browser kann man ab Juni mit dem DS im Netz surfen.

Am 15. Februar fand die Nintendo DS Conference 2006 statt, auf der Nintendo gleich mehrere Überraschungen offenbarte. Eine davon war die geplante Veröffentlichung eines Web-Browsers, mit dem Nintendo-DS-Besitzer im World Wide Web surfen können. Das Zusatzgerät für das Handheld wird in Kooperation mit der Firma Opera Software entwickelt und soll im Juni für 3.800 Yen auf den Markt kommen. Für den Nintendo DS stellt die Firma einen speziellen Web-Browser her, der beide Bildschirme in den Datenverkehr im WWW einbezieht sowie die Navigation mit dem Stylus ermöglicht. Auf dem Touchscreen soll die Homepage im Überblick zu sehen sein, während oben der ausgewählte Bereich stark vergrößert wird. Der User kann die Inhalte beider Screens aber auch auf Wunsch vertauschen oder beide Bildschirme nutzen, um den Inhalt einer Homepage in seiner Gesamtheit größer darzustellen. Zur Texteingabe wird der Stylus benutzt, mit dem man direkt und ohne die Verwendung einer Software-Tastatur (wird aber auch separat erhältlich sein) in dafür vorgesehene Felder schreiben kann. Der Nintendo DS Web-Browser wird auf einer Cartridge ausgeliefert und ganz einfach in den entsprechenden Slot gesteckt.

Die zweite Überraschung, die Nintendo in petto hatte, ist ein TV-Tuner für den Nintendo DS. Mit dem DS Terrestrial Digital Broadcast Receiver wird es möglich sein, ein spezielles, digitales Fernsehprogramm zu empfangen. Ab dem 1. April

N-ZONE NEWSTICKER

+++ TRAINING FÜR DIE GRAUEN ZELLEN Der Nachfolger zu Nintendos überaus erfolgreicher *Brain Training*-Serie hat in nur einem Monat die Millionengrenze überschritten. Erscheinungstermin war der 29. Dezember. **+++ NAMCO STARTET ONLINE-DEMO** Namco ermöglicht allen Internet-Usern eine Probierunde mit *Spot The Difference Museum*. Auf der Homepage steht eine Flash-Demo bereit für alle, die sich den Titel einmal anschauen möchten. **+++ DEMO-TOUR ZU POKÉMON RANGER** Im Rahmen der Werbetour zum neuen Pokémon-Spiel *Pokémon Ranger* hat Nintendo einige Demo-Events in ganz Japan veranstaltet, auf de-

FERNSEH-GENERATION Bald können zumindest Japaner einfach überall ein spezielles TV-Programm genießen.

TV-TUNER Dieses kleine Gerät überträgt das Programm in digitaler Form und mit zusätzlichen Informationen.

soll in Japan der Sender 1 Seg seinen Dienst aufnehmen und zunächst testweise verschiedene Programme ausstrahlen. Anders als die PSP, die lediglich Internet-TV unterstützt, kann der Nintendo DS das Programm Hotspot-ungebunden empfangen. Auf dem oberen Screen wird das Programm zu sehen sein und der Touchscreen soll zur Navigation genutzt werden können. Da es sich bei 1 Seg um einen digitalen Fernsehsender handelt, kann man zusätzliche Informationen wie etwa Untertitel empfangen. Leider gibt es für den DS Terrestrial Digital Broadcast Receiver noch keinen konkreten Erscheinungstermin oder eine Preisangabe. **(uc/wh)**

Splinter Cell: Double Agent

ACTION-ADVENTURE **Doppelt spioniert besser.**

Brennpunkt Montreal: Beim jüngsten Doppelagenten-Briefing in Ubisofts kanadischem Entwicklungsstudio erfuhren wir weitere Einzelheiten zum vierten *Splinter Cell*. In Schneelandschaften (geplant: Schauplätze in Island und dem östlichen Russland) soll man durch Eiswände brechen oder Eisdecken mit Löchern verzieren können. Schon in der Auftaktmission hat Sam Fisher einen Helfer an seiner Seite, aber die Mehrzahl der Levels bestreitet er solo. In seiner Undercover-Rolle geht Sam Fisher auch im Terroristen-Hauptquartier auf Spurensuche, darf sich dabei aber nicht blicken lassen und keine Leichen produzieren. Läuft man einer Wache vor die Flinte, kann man der Verhaftung durch Mini-Game-Meisterung entgehen – je weniger Vertrauen die Bösen zu diesem Zeitpunkt in Fisher haben, desto schwieriger fällt diese Sequenz aus. Der Einsatz von *Splinter Cell: Double Agent* wurde vom März auf den nächsten September verschoben. **(hl)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.splintercell.com
Termin: September (USA)

FROSTSCHUTZ Die Auftaktmission entführt Sam und einen Agenten-Helfer ins winterliche Island.

LOCKVOGEL Enrica lenkt gekonnt die Wache ab, damit Fisher unerwartet zuschlagen kann.

nen junge Spieler den Titel Probe spielen konnten. Die Aktion fand im Februar statt. +++ **HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH** Am 27. Februar feierten die Pokémon ihr zehnjähriges Bestehen im Rahmen mehrer Veranstaltungen, die in vielen Pokémon Centers stattfanden. +++ **MESSE-TERMIN** Die Tokyo Game Show wird dieses Jahr vom 22. bis 24. September in der Makuhari-Messe statt finden. +++ **KABELLOS KICKEN** Auf der Nintendo DS Conference 2006 wurden nicht nur neue Projekte Nintendos vorgestellt. Konami kündigte ein *Winning Eleven* für den Handheld an, das die Wi-Fi-Fähigkeiten nutzen soll, um Onlinespiele möglich zu machen. +++

N-ZONE **USA-AKTUELL**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Glaubensfragen

Wo klassische Reizthemen wie Politik, Religion oder Fußball in Spielerkreisen eher ein höfliches Achselzucken hervorrufen, ist auf die polarisierende Wirkung von Nintendos Revolution-Controller noch Verlass. Gleichgültigkeit ist hier keine Option, die fuchtelbare Fernbedienung mit Ansteck-Slot spaltet die Menschheit in zwei Lager. Ich würde mich derzeit der Ungläubigen-Fraktion zuordnen und führe zur Begründung eine aktuelle Erfolgsstory an: den Nintendo DS. Ein Millionenseller dank toller Software, GBA-Kompatibilität, vernünftigem Preis, Wi-Fi-Fähigkeit und Touchscreen. Aber ganz ehrlich, war dieser zweite Bildschirm oben nicht eine bescheidene Idee, der das System nur schwer und teuer macht? Wie viele Spiele nutzen den Extra-Screen wirklich für etwas anderes aus als Grafikeffekte oder Karten-Anzeige? Eine ähnliche Sorge beschleicht mich angesichts des Revolution-Controller-Konzepts. Innovativ – schön und gut, aber wird da nicht schnell Selbstzweck draus? Ich befürchte ein Szenario, in dem Nintendo vielleicht ein paar Spiele pro Jahr veröffentlicht, die wirklich etwas aus dieser Idee herausholen, während die Third-Party-Mehrheit nasebohrend, risikoscheu und irritiert davor steht. Schlauer dürften wir nach der E3 im Mai sein, ich lasse mich gerne eines Besseren belehren.

N-ZONE **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Mario Party 7
2 Super Mario Strikers
3 Shadow the Hedgehog
4 LEGO Star Wars
5 Mario Superstar Baseball

NINTENDO DS

1 Mario Kart DS
2 Mario & Luigi: Partners in Time
3 Animal Crossing: Wild World
4 Nintendogs: Dachshund & Friends
5 Nintendogs: Labrador R. & Friends

GAME BOY ADVANCE

1 Narnia: The Lion, The Witch ...
2 Donkey Kong Country 3
3 Kong: 8th Wonder of the World
4 Harry Potter and the Goblet of Fire
5 Pokémon Emerald

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Super Mario Strikers	19. Januar
Incredibles 2	9. Februar
Baten Kaitos II	23. Februar
Sonic Riders	23. Februar

Erscheint demnächst

Narnia	2. März
Odama	13. April
The Legend of Zelda: Twilight Princess	2006
Kirby	2006
Eye Shield 21	2006

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Kero Kero 7	12. Januar
Biohazard: Deadly Silence	19. Januar
Iron Feather	19. Januar
Lost Magic	19. Januar
Metroid Prime Pinball	19. Januar
Bleach DS	26. Januar
Eyeshield 21: Max Devil Power	2. Februar
Kono Quiz Yarou!!	16. Februar
Top Gun	23. Februar

Erscheint demnächst

Children of Mana	2. März
Doraemon	2. März
Far East of Eden 2	9. März
My Battle Machine	16. März
Sergeant Keroro	16. März
Deep Labyrinth	23. März
Monster Bomber	23. März
Pokémon Ranger	23. März
Style Book	23. März
Ys Strategy	23. März
Contact	30. März
Xenosaga I&II	30. März
IQ Teacher DS	30. März
MAR	30. März

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Hudson Collection 5, 6	19. Januar
The Incredibles 2	9. Februar
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters Expert 2006	23. Februar
Yu-Gi-Oh! World Championship 2006 Set	23. Februar

Erscheint demnächst

The Laws of Ueki	2. März
Yggdra Union	23. März
Mother 3	20. April

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Mega Man X Collection	10. Januar
Greg Hastings' Tournament Paintball MAX'd	2. Februar
Curious George	1. Februar
Chibi Robo	6. Februar
Dora The Explorer	13. Februar
Sonic Riders	21. Februar
FIFA Street 2	28. Februar

Erscheint demnächst

Naruto: Clash of Ninja	7. März
Ice Age 2: The Meltdown	14. März
Kao the Kangaroo Round 2	21. März
Harvest Moon: Magical Melody	28. März
Teen Titans	4. April
Major League Baseball 2K6	10. April
Yoot Saito's Odama	10. April

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Electroplankton	9. Januar
Nicktoons Unite	11. Januar
True Swing Golf DS	23. Januar
Tamagotchi Connection	2. Februar
Resident Evil Deadly Silence	8. Februar
The Rub Rabbits!	9. Februar
Finding Nemo	9. Februar
Age of Empires: Age of Kings	15. Februar
Super Monkey Ball Touch & Roll	21. Februar
Super Princess Peach	27. Februar
FIFA Street 2	28. Februar
Animal Crossing Wild World	1. März

Erscheint demnächst

Pokémon Trozei	6. März
Worms: Open Warfare	13. März
Ice Age 2: The Meltdown	14. März
Top Gun	14. März
Metroid Prime: Hunters	20. März
Tetris	20. März

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Final Fantasy IV	12. Dezember
Dragon Ball Z: Goku 1 & Goku 2	13. Dezember
Totally Spies	14. Dezember
Metal Slug Advance	15. Dezember
Pocket Dogs	26. Dezember

Erscheint demnächst

Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy	11. Januar
Castlevania Double Pack	12. Januar
Curious George	2. Februar
Drill Dozer	8. Februar
Sudoku Fever	9. Februar
Yu-Gi-Oh! Double Pack	21. Februar
Tales of Phantasia	6. März
Naruto: Ninja Council	7. März
Let's Ride Dreamer	10. März
Ice Age 2: The Meltdown	14. März
Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters	21. März

LEICHT GETUNT Das Kampfsystem ist bis auf die Ebenenerweiterung gleich geblieben.

Tales of Tempest

ROLLENSPIEL Auf dem DS geht's weiter

Namcos berühmte Rollenspielserie findet auch auf dem DS genügend Platz, um einen Teil zu veröffentlichen. Die Entwickler bleiben dem Mangastil treu und möchten mit liebevoll gezeichneten Figuren, detaillierten Hintergründen und einer Menge beeindruckender Spezialeffekte eine überdurchschnittliche Grafik auf das Handheld zaubern. Während des Spiels werden die Übersichtskarte und die Umgebung in 3D dargestellt. Während der Auseinandersetzungen kommt erneut das Namco-patentierte Linear Motion Battle System zum Tragen, allerdings in modifizierter Form. Anstatt nur einer Linie, auf der sich die Helden in Echtzeit bewegen und mit allerlei Monstern kämpfen, existieren nun drei dieser Kampfebenen. Das Wi-Fi-Feature ermöglicht auch einen Mehrspieler-Part. **(uc)**

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Termin: 13. April (Japan)

Luther the Phantom Thief

ACTION-ADVENTURE Wir malen uns ein Versteck.

Manga- bzw. Anime-Fans dürfte die Serie schon ein Begriff sein. Gemäß der Vorliebe der Japaner, erfolgreiche Comicserien zu versoften, erlebt der Spieler mit Luther auf dem DS Abenteuer der bedeckten Art. Die große Stärke des Protagonisten ist es, sich zu verstecken. Hierzu zeichnet man auf dem Touchscreen die Person oder den Gegenstand, in die bzw. den man sich verwandeln möchte. Verkleidet euch in einem Museum beispielsweise als Statue, um unentdeckt zu bleiben. Abhängig vom Stil und/oder der Zeichenqualität funktioniert die Irreführung gut, bzw. überhaupt nicht. Die Story wird mithilfe von Comicpanels erzählt, die auf beiden Bildschirmen eingeblendet werden und während einer Szene schon mal von oben nach unten wandern. **(uc)**

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Termin: 2006 (Japan)

SONNTAGSMALER Malt die Verkleidung und die Wachmänner übersehen euch.

Right Side Brain Training

GESCHICKLICHKEIT Keine Pause fürs Gehirn

Es ist eindeutig der Popularität von Nintendos *Brain Training*-Serie zu verdanken, dass immer mehr artverwandte Titel von anderen Herstellern erscheinen. Einer davon ist *Right Side Brain Training*. Die Software hat drei unterschiedliche Schwerpunkte: Gedächtnis, Konzentration und Urteilsfähigkeit. Der Fokus liegt weiterhin auf der Tatsache, dass die Menschen hauptsächlich die linke Gehirnhälfte im täglichen Leben benutzen. Die vielen unterschiedlichen Minispiele, die sich offensichtlich an Nintendos Herausforderungen orientieren, fordern jedoch auch die rechte Hirnhälfte. Am Ende eines Minispiel-Zyklus wird dann die Balance zwischen beiden bewertet. **(uc)**

Hersteller: Interchannel
Internet: www.interchannel.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

INSPIRATIONSQUELLE Die Ähnlichkeit der Minispiele zu denen anderer Nintendo-Produkte ist beabsichtigt.

HARDWARE

GBA Movie Player

ZUBEHÖR **Musik, Videos, E-Books und mehr – für GBA/SP und Nintendo DS**

Für 22 Euro bekommt ihr im Online-Shop Lik Sang dieses GBA-Modul, mit dem ihr Videos, Musik und Texte auf dem GBA, dem GBA SP oder dem Nintendo DS wiedergeben könnt. Als Datenspeicher verwendet der GBA Movie Player so genannte Compact-Flash-Speicherkarten (CF), die auch von vielen Digitalkameras eingesetzt werden. Wir haben zum Test eine 512-MByte-Karte eingesetzt, die es im Einzelhandel bereits für 30 bis 40 Euro gibt. Um das Datenlager nun anzufüllen, braucht ihr zunächst einen PC mit einem CF-Lesergerät (ca. 20 Euro). Über die beigelegte (und leider englischsprachige) Software könnt ihr dann Texte, Bilder und Videos in ein spezielles Format wandeln, das der GBA Movie Player versteht.

ETWAS KOMPLIZIERT

In der Theorie klingt das sicherlich fantastisch, doch in der Praxis ist alles deutlich komplizierter, als wir es gerne hätten. Umgewandelte MP3-Dateien rauschen merkbar und Videos und Trailer aus dem Internet lassen sich teilweise nur mit ein paar aktualisierten Video-Codecs richtig umwandeln. Ein weiteres Manko ist die Tatsache, dass man keine direkte USB-Verbindung mit dem Modul herstellen kann, sondern auf ein Kartenlesegerät angewiesen ist, für das viele Anwender zusätzlich zahlen müssen. Wenn ihr bisher noch keinen separaten MP3-Player besitzt und selten ohne GBA, GBA SP oder Nintendo DS aus dem Haus geht, ist die Anschaffung eine Überlegung wert. Für einen Großteil der Game-Boy-Spieler ist der Movie Player allerdings nur eine witzige Spielerei, aber kein ernsthafter Ersatz für einen MP3-Player oder gar DVD-Player. Fazit: Die Bild- und Soundqualität des GBA Movie Player ist sicherlich nicht auf dem Niveau eines DVD-Players oder eines MP3-Sticks. Zur kurzweiligen Unterhaltung auf Reisen oder während der morgendlichen Bus- oder U-Bahnfahrt taugt das Gerät aber auf jeden Fall.

TEST

GBA MOVIE PLAYER

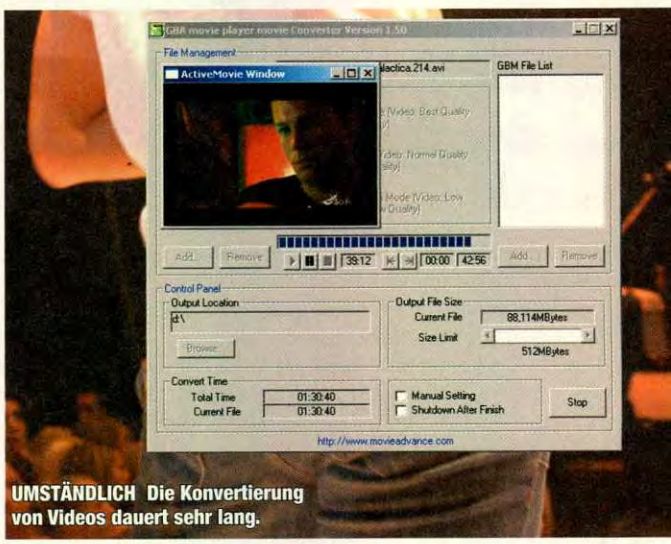
Typ:	Zubehör
Hersteller:	Lik-Sang
Info-Telefon:	–
Internet:	www.lik-sang.de
Preis	Ca. € 22,-
Leistung	Ausreichend

- ⊕ Umfangreicher Einsatzbereich
- ⊖ Bedienung umständlich
- ⊖ Englische Anleitung
- ⊖ Daten müssen gewandelt werden

EINSCHÄTZUNG

OK

VIELSEITIG **Der Player spielt umgewandelte Bilder, MP3-Dateien und Videos ab.**



UMSTÄNDLICH **Die Konvertierung von Videos dauert sehr lang.**

N-ZONE **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Kategorie	Hersteller	ca. Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	Super
MicroCON Wireless	Controller	MadCatz	€ 30,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	Sehr gut
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	Okay
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	Sehr gut
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	Sehr gut
Memory Card XXL	Speicherk.	Madrics	€ 17,-	Sehr gut
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	Super
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	Sehr gut
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	Gut
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	Gut
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	Sehr gut
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	Sehr gut
GBA SP Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	Sehr gut
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	Gut
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	Okay

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

MARIO OVERKILL? Macht Mario zu viel Sport? Betrachtet man die Figur des Klempners würde man nein sagen. Geht man aber nach unseren Lesern, geht ihnen Marios Ausflug in sämtliche Genres auf die Nerven. Den Verkaufszahlen merkt man das allerdings nicht an. Hier seht ihr übrigens Nationalspieler Philip Lahm (Bayern München), den Nintendo als Werbeträger für Mario Smash Football gewinnen konnte.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82098;
€ 0,49/SMS alle Netze (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Anteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Nachzügler

Hi N-ZONE!
Ich finde es schade, dass Nintendo keine neuen Helden bringt. Zwar war Pikmin ein guter Anfang, aber wo bleibt der Rest? Natürlich müssen Spieleserien wie *Zelda* oder *Mario* weitergehen, aber man könnte ja auch in diesen Spielen mal wieder eine neue Figur einbringen. Meiner Meinung nach haben auch die *Mario Party*-Teile ihren Reiz verloren. Das mit dem Mikrofon war meiner Meinung nach auch eine sehr gute Idee, aber was bringen solche Ideen, wenn man sie nur sehr selten benutzen muss? Und dass Nintendo jetzt aus jedem Sporttitel einen Mario-Sport macht, langweilt sicherlich auch viele. Ich bin zwar Nintendo-Fan, seitdem ich drei Jahre alt bin, aber wenn das in Zukunft noch so weitergeht, ist es ziemlich fraglich, ob man weiterhin bei Nintendo bleiben soll. Es muss unbedingt mal wieder was Neues her.

CYAPOA

Mario Kart DS

Hallo N-ZONE-Team,
mir geht es um *Mario Kart DS*: Ich glaube, jeder etwas bessere *Mario Kart DS*-Spieler kennt diese Situation: Man spielt im Internet *Mario Kart DS* und liegt gerade sehr gut in Führung und im nächsten Moment kommt eine Nachricht auf den DS-Bildschirm mit: „Mindestens ein Spieler hat die Verbindung unterbrochen!" So etwas nervt! Immer wieder bricht ein Gegner durch Ausschalten des DS ab, nur weil er hinten liegt. Es gibt aber auch manche, welche nicht abbrechen, sondern einfach nur noch Blödsinn oder in die falsche Richtung fahren. Ich hasse es, wenn diese so genannten „Quitter" das machen. Es bringt überhaupt nichts, durch Ausschalten des DS zu versuchen, sich Niederlagen zu ersparen und vielleicht dadurch eine schönere Statistik zu bekommen. Nein, sogar im Gegenteil: Man bekommt jedes Mal zwei Niederlagen dazugerechnet. Wenn jedoch ein technischer Fehler die Verbindung abbricht, bekommt man zwei Niederlagen weniger. Also noch einmal an alle: Brecht nicht immer die Verbindung ab, nur weil ihr verliert, und nennt die fairen Gewinner nicht „Cheater".

VIVIEN BAGUIO

Neue Begeisterung

Hi N-ZONE!
Ich wollte meinen Senf zur neuen Zielgruppe von Nintendo abgeben. Eigentlich find ich das ja gar nicht so unklug von Nintendo, denn jetzt interessieren sich Leute für Videospiele, die vorher nicht mal in die Nähe einer Konsole kommen wollten. So hat sich meine Mutter seit *Zelda: Ocarina of Time* nicht mehr in die Nähe unserer Konsolen getraut, aber als ich ihr *Nintendogs* prä-

SPEKTAKULÄR Jenny-Jinya Hefczyc hat für dieses Riesenbild (DIN A2!!) rund acht Wochen gebraucht. Wir bedanken uns ganz herzlich für diese tolle Einsendung und freuen uns auch in Zukunft auf so einzigartige Einsendungen!

N-ZONE EA PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *The Rub Rabbits!* für den Nintendo DS darf sich nun Marcel Schumacher aus Neuruppin freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *FIFA Street 2* für den GameCube. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 22. März 2006. Erreichen uns eure Comics nach dem Einsendeschluss, nehmt ihr automatisch am Gewinnspiel des nächsten Monats teil. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Vielen Dank auch an Simon Schmieder, Daniel Mechler, Edward Janzer, Marlon Rosenberger, Maik Rosenberger, Marco Catanzaro, Alain Pfister, Joyce Gerbel, Philipp Deus

sentiert hab, war sie plötzlich hellauf begeistert! Sie nahm sogar den Stylus selbst in die Hand und ging fröhlich mit meinen Hündchen spazieren! Aber auch sonst ist mir aufgefallen, dass wegen solcher Spiele immer mehr Leute anfangen zu „zocken". Meine Freundin beispielsweise verdreht immer die Augen, wenn ich ihr von *Zelda* erzähle, aber bei *Nintendogs* kam sie angerannt und wollte unbedingt meinen Husky streicheln. Ich denke, beim Revolution wird das nicht viel anders sein. Wenn erst mal solche abgefahrenen Spiele draußen sind, wird auch meine Mutter wieder zum Controller greifen! Ich hoffe nur, dass er möglichst bald kommt, ich bin das Warten allmählich satt!

TAYA

PS: Grüße an die Leute vom N-ZONE-Chat!

StarCraft: Ghost

Ich hatte mich auf das Spiel *StarCraft: Ghost* für den GameCube schon sehr gefreut, denn nach den Screenshots und Videos zufolge konnte ich mir einen guten Eindruck machen. Außerdem wurde es für den Cube schon vor Jahren angekündigt. Dann wurde es jedes Jahr ungefähr zweimal verschoben und man machte sich bis Ende 2005 Hoffnungen, dass es doch noch erscheint. Schließlich erfuhr ich erstmals in eurem Magazin, dass *StarCraft Ghost* für den GameCube gestrichen wurde, weil er keine Online-Fähigkeiten besitzt, die im Spiel benötigt werden. Also mal ehrlich: Das hätte Blizzard eigentlich schon im Jahre 2002 wissen müssen!

JULIAN KASTENHUBER

nintendo Wi-Fi connection

FORDERT UNS HERAUS

Online-Duelle

Wenn ihr online gegen uns antreten wollt, dann schickt uns eine E-Mail mit Freundes-Code ...

... für *Mario Kart DS* an:
fabian.sluga@n-zone.de
sascha.dowidat@n-zone.de
udo.crnjak@n-zone.de
christoph.kraus@n-zone.de

... für *Tony Hawk's A. Sk8land* an:
udo.crnjak@n-zone.de

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über die meistgespielten Titel:

Believe12 — AW: Euer meistgespieltes Spiel überhaupt

Rang:
Anmeldedatum: 02.01.06
Datum: 09.02.06 20:15

1.
SSBM: spiel ich eigentlich immer mit freunden und ist auch mega spassig!!
2.
Aus irgendeinem unerklärlichen Grund: Phantasy Stat online. Spiel ich nie online oder mit freunden und doch hab ich immer wieder den drag es einzulegen und ein paar EP zu kassieren und bessere Waffen zu finden
3.
ToS oder Resi 4 : beides hammer spiele die ich eigentlich immer spiele wenn ich alleine bin^^

I believe in the Church of Martel

vb4 — AW: Euer meistgespieltes Spiel überhaupt

Rang:
Anmeldedatum: 27.05.05
Datum: 09.02.06 20:19

Zitat: (Original von Frogsplash-master am 09.02.2006 20:10)
Was ist das game das ihr am meisten gezockt habt?
Meins wohl Super Mario World und Day of Reckoning (Der zweite Teil holt aber auf)

Meinst du mit "meistens" am öftesten oder am längsten?
Auf jeden Fall sind meine Spiele mit der längsten Spielzeit (erster Platz ist doppelbesetzt):
1. Pokemon Silber: 230 std. + Neustart etc. / SSBM: 220 std. + Nestart und im Laden Spielen
2. JFG: ein Spielstand von mir hat 63 std. bei dne anderen hab' ich kA.
3. wahrscheinlich X-Beyond the Frontier und die meisten C&C Spiele
4. Metroid Prime
5. Metroid Prime 2
6. Die Earth Spiele
7. Metroid Fusion
8. So in etwa alles, was ich jemals gespielt hab' (Alles hat min. 1 std.)

lemonjuicez — AW: Euer meistgespieltes Spiel überhaupt

Rang:
Anmeldedatum: 31.07.05
Datum: 09.02.06 20:30

1.Pokemon Rot (circa 360 Sunden)
2. No Mercy
3.Snowboard Kids

2 und 3 nach empfinden

(_/)
(o.O)
(> <) This is Bunny. Copy Bunny into your signature to help him on his way to world domination.

Devilex — AW: Euer meistgespieltes Spiel überhaupt

Rang:
Anmeldedatum: 13.10.05
Datum: 09.02.06 20:41

Warcraft 3: The Frozen Throne im Battle.net.
Einfach nur genial!!
Da sitzt man und spielt Stunden, kann garnicht mehr aufhören.

up metaled ass — AW: Euer meistgespieltes Spiel überhaupt

Rang:
Anmeldedatum: 17.11.05
Datum: 09.02.06 20:41

Ich weiss zwar nicht mehr die Zeiten aber:
1. Super Mario World
2. Mario 64. Hab letztens erst den 120. Stern gegriffelt

"Das junge Mädchen ist eine der am wenigsten unwissentlich unintelligenten organischen Lebensformen, mit der einer Begegnung aus dem Wege zu gehen ich zu meiner absolut nicht vorhandenen Freude nicht in der Lage war."

Marvin aus: "Das Leben das Universum und der ganze Rest"
Douglas Adams

bluefalcon128 — AW: Euer meistgespieltes Spiel überhaupt

Rang:
Anmeldedatum: 15.08.05
Autorenpunkte: 13
Lesertests: 4
Datum: 14.02.06 16:08

1. SSBM
2. Pokemon Silber/Rot
3. Zelda WW
4. Metroid Prime/Echoes und Fusion
5. Golden Sun DvE

Zeiten weis ich nich aber bei SSBM seeeeehhhhhrrrr llllllaaaaannnnggggeee(keine lust nachzugucken)
Habe gemerkt Pokemon und SSBM sind die am häufigst gespielten spiele oder? und ToS.....will es auch haben aber überall zu teuer, wenn es alle so gut finden und so viele haben warum is es dann nich ein Players C. Game???

Mfg.:
Bluefalcon

sixteen — AW: Euer meistgespieltes Spiel überhaupt

Rang:
Anmeldedatum: 15.08.05
Datum: 14.02.06 17:24

ganz klar SSBM

Have a breake, have a Kitkat!
Have a Mitmachcode!
Have a Internetanschluss!!
Have a extrabreite Haustür!!!
Have a nagelneuen Plasmafehrnseher!!!!
...have gleich noch a Kitkat.

TOLLER BEITRAG **Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.**

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Zelda-Release

Nach diversen Internetseiten soll The *Legend of Zelda: Twilight Princess* weltweit am 15. April erscheinen. Hoffe auf ein Dankeschön!

KLANKERMEIER

N-ZONE Danke – für diese Falschinformation ;) Im Ernst: Nintendo hat noch keinen genauen Veröffentlichungstermin für *Zelda: Twilight Princess* genannt. Lange Zeit wurde für die USA in der Tat April gehandelt, mittlerweile erscheint eine Veröffentlichung in der zweiten Jahreshälfte aber immer wahrscheinlicher. Der Grund: Wenn der Titel noch im Frühjahr erscheinen würde, dann hätte Nintendo schon längst neue Bilder und Informationen veröffentlicht. Wir rechnen mit neuen Bildern kurz vor der E3 im Mai. Auf der Messe selbst wird dann wahrscheinlich eine fast fertige Version vorgestellt.

Betrug

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe bei der letzten N-ZONE bei dem *Wario Ware Touched!*-Highscore-Wettbewerb mitgemacht! Und hatte 160 Punkte! Natürlich habe ich nicht gewonnen! Aber jetzt habe ich in der neuen Ausgabe gelesen, dass jeder, der nicht gewinnt, einen Trostpreis bekommt! Aber in der letzten stand das nicht! So eine Frechheit!

ALEXANDER MARTENS

N-ZONE Um mal ein wenig Licht ins Dunkel zu bringen: Es erhält natürlich nicht jeder, der eine Zeit an uns schickt, einen Trostpreis. Wollt ihr uns an den Bettelstab bringen? .-) Es erhalten diejenigen einen kleinen Trostpreis, die zu den Besten gehören und uns ihr Spiel oder ihre Speicherkarte zur Überprüfung schicken, die aber letztlich nicht gewinnen.

DSL oder ISDN?

Hi N-ZONE-Team!
1. Kann ich *Mario Kart DS* über ISDN online spielen?
2. Ich will mir den Revolution holen und das ganz sicher am ersten Tag. Ich habe schon das Geld, aber ich möchte dann auch mit den Revolution im Internet spielen. Geht das über ISDN?
3. Wird es von dem neuen *Zelda* zwei Versionen geben? Oder nur eine GameCube-Version?

NICOLAS G.

N-ZONE 1+2: Man kann mit dem Revolution genau wie *Mario Kart DS* nur über DSL online spielen. Dies macht man dann entweder über einen WLAN-Router oder über den Nintendo-Wi-Fi-USB-Stick. Aber den genauen Preis vom Revolution darfst du uns gerne verraten, da du ja scheinbar schon das Geld für ihn hast ;)
3. Es gab Gerüchte darüber, dass *Zelda: Twilight Princess*, sobald man die Disc in den Revolution einlegt, einige Funktionen des Revolution-Controllers ausnutzt. Sicher bestätigt hat Nintendo diese Meldung nicht, allerdings können wir uns sehr gut vorstellen, dass es so kommen wird. Warum auch nicht? Denn so macht die Verschiebung von *Zelda: Twilight Princess* in die Nähe des Revolution-Starts auch Sinn.

Revo-Sensoren

Hallo N-ZONE
Erst mal ein großes Lob an eure Zeitschrift und danke, dass ihr mein Weihnachtsgeschenk an euch in der Ausgabe 02/06 abgedruckt habt. Leider habt ihr meinen Namen falsch geschrieben, ich heiße Andre Michel. Ich habe folgende Frage: Ist es nötig, die Sensoren des Revolution in einem bestimmten Abstand zum TV oder der Konsole selbst zu platzieren? Ich befürchte nämlich, dass ich den Revolution aus Platzgründen nicht in mein Zimmer stellen kann, da sich mein Zimmer direkt unter zwei Dachschrägen befindet.

ANDRE MICHEL

TOP-THEMA Zu Zelda: Twilight Princess und dem Revolution erreichen uns momentan die meisten Fragen. Momentan heiß gehandelt: Wird Zelda auch auf dem Revolution laufen und den besonderen Controller ausnutzen?

N-ZONE Hallo Andre! Tut uns Leid, dass wir deinen Namen falsch geschrieben haben. Aber das haben wir ja jetzt korrekt nachgeholt. Was die Sensoren des Revolution angeht: Genaue Angaben hierzu hat Nintendo bislang noch nicht gemacht, aber wir gehen davon aus, dass diese in unmittelbarer Nähe des Fernsehers aufgestellt werden. Alles andere wäre auch nicht sinnvoll, da die Sensoren dem Controller ja mitteilen sollen, in welcher Position er sich im Verhältnis zum Spielgeschehen auf dem Fernseher befindet. Somit musst du dir keine Sorgen bezüglich der Dachschrägen machen.

Nintendo RevOULtion

Wenn nicht bald etwas passiert, platzt die Bombe. Gemeint ist der Nintendo Revoultion, der bald sein Grab selber schaufelt. Denn was da gerade an Infos über diese Konsole hereinkommt, ist alles andere als feierlich. Zuerst wird der Nintendojünger damit vergrault, dass der Controller eine Fernsehbedienung hat, danach kommt noch die Nachricht, dass noch kein einziges Spiel für diese Konsole entwickelt wurde. Ich kann mir ehrlich gesagt nicht vorstellen, wie man die Nintendojünger noch besser schocken könnte. Ich weiß nur, dass Nintendo ein paar Sicherungen durchgebrannt sind. Dass Nintendo gut bei Laune ist, kommt von daher, dass in letzter Zeit nur alle Lichtjahre ein GC-Spiel erschienen ist. Da frage ich mich persönlich: Nintendo, ist das euer Ernst? Aber wenn wir gerade dabei sind, gibt es noch weitere Infos, die mich persönlich aufmuntern. Zum Beispiel, dass der Nintendo Revoultion die schlechteste Grafikengine (von Xbox 360, PS3) hat und dazu noch als Letzter an den Start geht. Wenn das nicht Grund zur Freude ist, weiß ich auch nicht weiter. Nintendo – nein, im Ernst. Euer Vorhaben ist nicht nur Angst einflößend, sondern schlicht und einfach dreist.

THOMAS

N-ZONE Wir gehen jetzt einfach mal davon aus, dass du mit dem Nintendo RevOULtion den Nintendo RevOLUtion meinst ;) Rollen wir deinen Leserbrief doch mal von hinten auf, denn ehrlich gesagt hat uns weniger Nintendos Vorhaben mit dem Revolution Angst eingeflößt, sondern vielmehr die Tatsache, wie du hier mit Halbwahrheiten und falschen Fakten um dich wirfst ;). Zunächst einmal handelt es sich bei einer Grafikengine um die Programmierung in einem Spiel, welche für die grafische Darstellung zuständig ist, und nicht um die Grafikleistung einer Konsole. Dann ist es ja immer noch nicht hundertprozentig klar, wie leistungsfähig der Revolution im Vergleich zu Xbox 360 und PlayStation 3 werden wird. Auch wenn vieles darauf hindeutet, dass der Revolution in der Tat – zumindest was die reine Grafikpower betrifft – die schwächste der drei Konsolen wird. Aber das hat ja nicht nur Nachteile. Du verschweigst völlig, dass die Konsole dadurch wahrscheinlich mit Abstand am günstigsten von allen drei Konsolen sein wird – und das ist enorm wichtig, wenn der Revolution vom Massenmarkt und nicht nur von Hardcore-Gamern angenommen werden soll. So wird der Revolution wahrscheinlich vom Start weg unter 300 Euro kosten. Das dürfte für viele Spieler mehr zählen als reine Grafikleistung, denn wir kennen viele Leute, die sich schon heute über die teuren Preise aufregen. Deine Argumentation über die gute Laune von Nintendo ist ziemlich unverständlich. Nintendo hätte in der Tat momentan Grund, die Korken knallen zu lassen, schließlich gehen der DS und dazugehörige Spiele (*Nintendogs, Mario Kart DS, Animal Crossing: Wild World*, die *Brain Training*-Spiele) weg wie warme Semmeln. Vielleicht solltest du übrigens öfter mal die N-ZONE als Quelle verwenden, denn dann wüsstest du, dass schon zahlreiche Spiele für den Revolution in Entwicklung sind. So wurde vor kurzem bekannt, dass alle großen Publisher, von EA über Activision bis hin zu Ubisoft bereits an Spielen für den GameCube-Nachfolger arbeiten. Und dass der Controller wie eine Fernbedienung (!) aussieht, ist ein kontroverser Ansatz, da sich dies vom bisher üblichen Konsolen-Controller-Design radikal unterscheidet. Aber auch hier gilt: Nintendo möchte den Massenmarkt ansprechen. Und womit würde das besser gehen als mit einem Gegenstand, den viele Leute (Spieler wie Nichtspieler) schon von ihrem Fernseher oder DVD-Spieler kennen? Das Fernbedienungs-Design könnte sich als Volltreffer für Nintendo erweisen. Natürlich sind viele Dinge über den Revolution momentan noch Spekulation, aber schon von vornherein alles zu verteufeln, scheint uns nicht besonders sinnvoll.

INFO SMS-FRAGEN

Kurz & knapp

Hier beantworten wir euch eure Fragen, die ihr uns per SMS geschickt habt. Wollt auch ihr uns einfach fix eine Frage per SMS schicken, dann könnt ihr auf der vorherigen Doppelseite lesen, wie das geht.

Wie viele Strecken gibt es bei *Mario Kart DS* im Einzelspieler-Modus? - *Mario Miethig*
N-ZONE Es gibt insgesamt 32 Strecken bei *Mario Kart DS*. 16 alte Strecken aus vorherigen Spielen und 16 neue Kurse.

Hi N-ZONE! Wird man den Nintendo DS mit dem Revolution verbinden können? Und wird der DS Lite dieselben Bildschirme haben wie der GB Micro? - *Patrick.K*
N-ZONE Über die Verbindungsmöglichkeiten von DS und Revolution hat Nintendo noch keine genauen Angaben gemacht. Über die Wi-Fi-Fähigkeiten der beiden Konsolen sollte es aber möglich sein. Was die Bildschirme des DS Lite angeht: Nicht ganz, man kann sie in der Helligkeit einstellen.

Wird es bald möglich sein, mit dem DS über Hotspots im Internet zu surfen? - *Manuel Kellermann*
N-ZONE Ja, Nintendo kündigte gerade einen Browser für den DS an.

Beim Highscore-Wettbewerb:. Guckt ihr bei *Mario Kart* auch auf die Geistdaten? Denn man könnte ja mit Mogel-Modulen leicht Bestzeiten erzielen. *ufuk capkin*
N-ZONE Natürlich überprüfen wir die Geistdaten. Deswegen müsst ihr uns ja auch die Spiele zur Überprüfung schicken.

Erscheint *Der Pate* für die Cube? - *Steven Meinberg*
N-ZONE *Der Pate* erscheint leider weder für die Cube noch für den GameCube. *Der Pate* kommt ausschließlich für PC, PlayStation 2, Xbox und PSP.

Auf welcher Konsole wird *Baten Kaitos 2* laufen? - *Philipp Paulus*
N-ZONE *Baten Kaitos 2* ist GameCube-exklusiv. Leider ist der Titel bislang noch nicht für Europa angekündigt.

Alle Magazine jetzt im Handel!

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Das größte Rollenspiel aller Zeiten? Vielleicht, aber auf jeden Fall ist The Elder Scrolls IV: Oblivion schon der am sehnlichsten erwartete Titel für die Xbox 360! Auf der XBOX-ZONE-DVD findet ihr ein exklusives Video zum Rollenspielhammer! Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-Fans!

Unsere Kollegen haben den Hit Scarface gespielt, der GTA das Fürchten lehren soll. Weitere Highlights: Spannende Vorschau-Berichte zu Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, Killzone (PSP) sowie Tests zu DTM Race Driver 3 und Black!

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!

Die Edge berichtet über den DS Lite. Steht er für Nintendos Neuanfang im Westen? Außerdem: Die Zukunft von Eidos, Quake Wars, Xbox Live Arcade sowie eine Reportage über den Untergang von Arcade-Spielen.

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!

Electronic Arts lüftet das Geheimnis und präsentiert erste Bilder von Medal of Honor für die PlayStation 3. CVG wirft einen Blick auf die Veränderungen und Neuerungen. Außerdem: Lara Croft kehrt zurück, doch ist sie auch gut in Form? Jetzt im Handel!

Gestaltet die N-ZONE!

Bestimmt, wie euer Nintendo-Magazin **in Zukunft aussehen soll!**

Das Info-Center ist cool", „Der Detail-Check ist aber Mist", „Ich finde den Controller-Check genial", „Ihr bringt mir zu wenig Vorschauberichte", „Eure Tests sind mir immer zu klein" – wenn auch ihr etwas an der N-ZONE auszusetzen habt oder einfach genial findet, dann schreibt uns doch! Denn wir wollen die N-ZONE laufend verbessern, damit ihr das bestmögliche Nintendo-Magazin überhaupt erhaltet! Wir wollen euch auch gar nicht zu sehr beeinflussen, darum schickt uns all eure Ideen einfach an redaktion@n-zone.de, Betreff „N-ZONE 2006". Oder schreibt uns an:

N-ZONE
Stichwort: **N-ZONE 2006**
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Damit sich das Mitmachen auch richtig für euch lohnt, verlosen wir unter allen Teilnehmern coole Preise!
TEILNAHMESCHLUSS IST DER 18. APRIL 2006.

PLATINUM-GAMECUBE & *Viewtiful Joe: Red Hot Rumble*

GAME BOY MICRO & *Dr. Mario* & *Puzzle League*

GAME BOY MICRO & *Donkey Kong Country 3*

GAME BOY MICRO & *Dynasty Warriors Advance*

GAME BOY MICRO & *Mario Power Tennis*

NINTENDO DS & *Mario & Luigi: Partners in Time*

3x *Viewtiful Joe: Double Trouble* für Nintendo DS

3x *Mario Party 7*

Wir bedanken uns bei Nintendo für die Bereitstellung der Preise!

Prämien-Highlights!

ANZEIGE

PRÄMIENWERBUNG

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann sein kostenloses Dankeschön aus diesen **sechs genialen Prämien** wählen.

Need for Speed: Most Wanted (GC)
Stellen Sie sich der Herausforderung und dem Nervenkitzel illegaler Straßenrennen und wilder Verfolgungsjagden. Gas geben und draufhalten!
Prämien-Nr.:
002768

Mario Smash Football (GC)
Das ist Fußball, wie man ihn schon immer gerne spielen wollte. In *Mario Smash Football* sind alle Regeln außer Kraft gesetzt.
Prämien-Nr.:
002804

Fire Emblem: Path of Radiance (GC)
Strategiehit mit einem gigantischen RPG-Anteil, dazu wunderschön gezeichnete Charaktere und eine tolle Soundkulisse – unbedingt zugreifen!
Prämien-Nr.:
002846

Mario Party 7 (GC)
Die größte GC-Fete aller Zeiten: Acht Spieler gleichzeitig können sich in mehr als 80 nagelneuen Minigames witzige Wettkämpfe liefern. Inkl. GC-Mikrofon. Erscheint: 27.01.06.
Prämien-Nr.:
002867

Prince of Persia: The Two Thrones (GC)
Knifflige Hüpfakrobatik mit vielfältigen Kampfoptionen und fantasievollem Szenario – ein Must-have für alle Prinzen-Fans!
Prämien-Nr.:
002848

FIFA Street 2 (GC)
FIFA Street 2 konzentriert sich auf das Wesentliche im Fußball: individuelles Können und einzigartiges Ballgefühl. Erscheint: 02.03.06.
Prämien-Nr.:
002905

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de**

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 74,40/24 Ausgaben (= € 3,10/Ausg.); Ausland € 98,40/24 Ausgaben)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | **Prämien-Nr.**

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

PN 24 22

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in D ca. 6 bis 8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeit nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. ÜBRIGENS: Sie müssen selbst kein Abonnent sein, um einen neuen Abonnenten zu werben.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

SPIELERFORUM

JETZT KOMMT IHR INS SPIEL!

CHRISTOPH KRAUS
20, FREIER MITARBEITER

Respekt! Beim Sichten der Memory Cards für den Super-Smash-Bros.-Highscore-Wettbewerb fiel mir glatt die Kinnlade runter. Oliver Corbe hatte den Prügler 1.156 Spielstunden in Betrieb, hiervon allein zwei Drittel im Einzelspielermodus. Im Oktober 2002 hatte der fleißige Kronberger das Spiel sogar perfekt (!) mit allen Bonusmeldungen durchgespielt. Du bist unser Held des Monats, Oliver!

Das Spielerforum ist eure Seite: Wenn ihr ähnliche Erfolge vorweisen könnt oder Wünsche und Anregungen zum Spielerforum habt, mailt an Spielerforum@n-zone.de!

Matthias Öhlberger aus Wien
Matthias ist auf der Suche nach einer grünen Mütze, wie sie Link trägt. Wer weiterhelfen kann, schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Jacqueline Silkenbäumer aus Dorsten
Bei so vielen Spielen hat es Jacqueline noch nötig, Gerichtsshows anzusehen (siehe Hintergrund)? Also bitte?! ;-)

nintendo Wi-Fi connection

Mario Kart DS-Leserturnier

Was für ein Rennen! Hoch gehandelte *Mario Kart*-Profis, die sich durch zahlreiche Siege auf verschiedenen Events einen Namen gemacht haben, sind im Achtelfinale ausgeschieden. Am Ende standen sich sogar die Mitglieder desselben Clans gegenüber, doch Turnier-Neuling Dominik Hellfritzsch hatte im letzten Rennen die Nase mit hauchdünnem Vorsprung vorn. Wollt ihr auch beim dritten N-ZONE-Leserturnier mitmischen, schickt uns bis zum 14. März eine Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: Ich bin dabei!) – vergesst bitte nicht euren Namen, Nicknamen und Freundescode. Wir losen die 32 Teilnehmer zufällig aus und geben den Teilnehmern per Mail ihre Rivalen bekannt.

VORRUNDE:

Dino Breyer (blackyoshi)	VS	**Daniel Hammerl** (Daniel)
Marvin Lenzen (Dark Ninja)	VS	**Jens Wilke** (Der-Jens)
Franziska Stärke (Franziska)	VS	**Sven Zöllner** (Skeletor)
Nico Riegert (Riegel)	VS	**Steffen Maas** (NFO/STM)
Mark Elpers (Mark)	VS	**Marcel Romagnuolo** (quiKsilver)
Christian Rudolf (Lupin)	VS	**Dominik Hellfritzsch** (FreakNo1)
Dustin Krah (Link87-Dus)	VS	**Kai Bruns** (WüffelXXL)
Daniel Wyszka (DarkRyu)	VS	**Tobias Paulus** (tobip)
Raffael Poggenberg (UZI)	VS	**Mathias Rojahn** (Mathias)
Maik Möhrstedt (Shadow)	VS	**Michael Beyeler** (Mitch)
Alain Pfister (LiNkYbOy)	VS	**Christoph Kraus** (N-ZONE CK)
Tobias Sünder (Einzeller)	VS	**Lars Kersting** (Lars)
Sean Lewis (Sean)	VS	**Vivien Baguio** (H.Specter)
Kevin Staubli (Blue K.)	VS	**Jannik Bührer** (Jannik)
Mark Schmidt (Roy03)	VS	**Stefan Peters** (exoskelett)
Mark Thomann (Marek)	VS	**Oliver Urban** (Birdy)

ACHTELFINALE:

Dino Breyer (blackyoshi)	VS	**Jens Wilke** (Der-Jens)
Sven Zöllner (Skeletor)	VS	**Marcel Romagnuolo** (quiKsilver)
Steffen Maas (NFO/STM)	VS	**Dominik Hellfritzsch** (FreakNo1)
Dustin Krah (Link87-Dus)	VS	**Tobias Sünder** (Einzeller)
Mathias Rojahn (Mathias)	VS	**Sean Lewis** (Sean)
Christoph Kraus (N-ZONE CK)	VS	**Tobias Paulus** (tobip)
Michael Beyeler (Mitch)	VS	**Kevin Staubli** (Blue K.)
Stefan Peters (exoskelett)	VS	**Marek Thomann** (Marek)

VIERTELFINALE:

Jens Wilke (Der-Jens)	VS	**Tobias Sünder** (Einzeller)
Dominik Hellfritzsch (FreakNo1)	VS	**Marcel Romagnuolo** (quiKsilver)
Sean Lewis (Sean)	VS	**Marek Thomann** (Marek)
Michael Beyeler (Mitch)	VS	**Tobias Paulus** (tobip)

HALBFINALE:

Tobias Sünder (Einzeller)	VS	**Michael Beyeler** (Mitch)
Dominik Hellfritzsch (FreakNo1)	VS	**Sean Lewis** (Sean)

FINALE:

TOBIAS SÜNDER

ALTER: 25 Jahre
NICKNAME: Einzeller
ERSTES SPIEL: Ice Climber (1986)
MOMENTANE ONLINESTATISTIK: 357 Siege, 187 Niederlagen (Stand: 15. Februar)
BISHERIGE TURNIERERFOLGE:
DSDSMKS 1: Erster Platz Grand-Prix-Turnier
DSDSMKS 2: Erster Platz Vierkampf-Turnier, Zweiter Platz Grand-Prix-Turnier
Best Players Cup 1: Dritter Platz *Mario Kart: Double Dash!!*
Best Players Cup 2: Dritter Platz *Mario Kart: Double Dash!!*
Best Players Cup 3: Dritter Platz *Mario Kart: Double Dash!!*
Olymptronica: Zweiter Platz *Mario Kart: Double Dash!!*

VS

DOMINIK HELLFRITZSCH

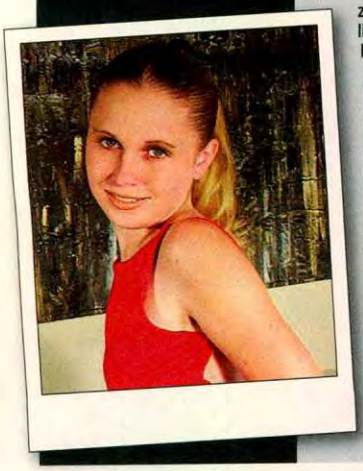
ALTER: 15 Jahre
NICKNAME: FreakNo1
ERSTES SPIEL: Tetris
MOMENTANE ONLINE-STATISTIK: 208 Siege, 21 Niederlagen (Stand: 15. Februar)
BISHERIGE TURNIERERFOLGE: Keine

Sieger beim 2. N-ZONE - Leserturnier: **Dominik Hellfritzsch**

INFO LESERVERHÖR

Steckbrief

NAME: NIKKI SCHRÖDER
SPIELERNAME:
Nikki Schröder
ALTER: 18 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Super Mario 64, Harvest Moon (Game Boy), Super Monkey Ball, Starfox Adventures
E-MAIL-ADRESSE:
Nikki-18-@web.de



HEY, DU BIST DOCH EIN MÄDEL! WER HAT DENN DICH ZUM SPIELEN GEBRACHT?
Eigentlich bin ich ja alleine daraufgekommen zu spielen, und das verdanke ich einer Firma namens Nintendo! Seit dem NES bin ich dabei und konnte seitdem nicht mehr die Finger davon lassen! Okay, aber meine Eltern haben es gekauft. :-)

WEN FORDERST DU DENN AM LIEBSTEN HERAUS? GLEICHGESINNTE FREUNDINNEN ODER JUNGS?
Das ist mir egal. Die Hauptsache ist doch, dass man viel und lange Spaß zusammen hat, z. B. bei *Mario Party*! Am besten ist natürlich so ein gemischtes Grüppchen mit allen Freunden. ;-)

WIE WIR GEHÖRT HABEN, MÖCHTEST DU DIR EIN HANDHELD KAUFEN. WELCHES WIRD'S DENN?
Ja ich habe mich endlich entschieden und bin jetzt Besitzerin des Game Boy Micro, weil ich mittels Play-Yan bald Fime gucken und Musik hören kann. Außerdem sind die Spiele einfach genial und in großer Zahl verfügbar.

WAS WOLLTEST DU SCHON IMMER MAL IN DER N-ZONE LOSWERDEN?
Ich möchte noch ein paar Freunde grüßen, die mir das mit dem Leserverhör nicht glauben: Steven, Luz, Mushu, Maurice, Julia, Pichu, Tino & Mutti! Ich glaube zudem, dass der Revolution das Spielen revolutionieren wird.

FOLGE 1 CLANS STELLEN SICH VOR

Nferno (NFO)

Gründung:	29.10.2005
Anzahl der Mitglieder:	5 Mitglieder
Clanleader:	Sascha Kuznia (18), Nickname: NFO/Kawo
	Alexander Köhl (18), Nickname: NFO/Frost
Mitglieder:	Steffen Maas (17), Nickname: NFO/STM
	Lars Kersting (14), Nickname: NFO/Lars
	Karsten Byald (14), Nickname: NFO/Yesman
Stützpunkt:	Karlsruhe/Ettlingen u. Sulzbach a. d. Murr
Webseite:	www.nferno.de.vu

N-ZONE: Wie kam die Idee, einen DS-Clan zu eröffnen?
ALEX: Was in der PC-Szene schon seit Jahren gang und gäbe ist, wollen wir auch auf Nintendo-Plattformen umsetzen. Momentan steckt Nferno noch in den Kinderschuhen, aber wir wollen in diesem Jahr noch sehr groß werden. Mitte des Jahres wird unsere offizielle Homepage online gehen, denn zur Zeit benutzen wir lediglich ein kleines Forum für die Kommunikation und um neue Mitglieder kennenzulernen.
SASCHA: Wir haben diesbezüglich noch eine ganze Menge vor. Es gibt viele Ideen und Visionen, die wir verwirklichen möchten, um einen Clan aufzubauen, wie es ihn zuvor niemals gab. Also schaut einfach regelmäßig vorbei und bewerbt euch!

N-ZONE: Wie rekrutiert ihr neue Mitglieder? Welche Voraussetzungen muss man besitzen, um bei Nferno mitzurasen?
SASCHA: Interessierte tragen sich, mit Namen, Freundescode und ICQ-Nummer bei uns im Forum ein. Wir fahren dann ein paar Rennen und besprechen hinterher gemeinsam, ob derjenige gut genug ist.
ALEX: Er sollte zudem das „Snaken" (Anm. d. Red.: das ständige Driften auch auf Geraden) gut beherrschen und natürlich mit uns mithalten können.

N-ZONE: Habt ihr vor, künftig auch in *Tetris DS* und *Metroid Prime: Hunters* als Clan mitzumischen oder beschränkt ihr euch vorerst auf *Mario Kart DS*?
ALEX: Eine solche Entscheidung machen wir voll und ganz vom bestehenden Interesse abhängig. Ein *Metroid Prime: Hunters*-Abteil ist schon lange in Planung und absolut sicher. Was *Tetris DS* angeht, so wird sich das noch zeigen. Wer also Interesse hat, sollte sich einfach melden.

N-ZONE: Messt ihr euch oft mit anderen Clans? Wie gut schätzt ihr euch ein?
ALEX: Wie gut wir sind, lässt sich jetzt schwer einschätzen, da wir ja noch nicht lang bestehen, aber wir werden im Laufe der Zeit sicher noch sehr gut. (lacht)
SASCHA: Das dürft ihr als Aufruf an alle Leser betrachten. Meldet euch doch einfach auch mal und vielleicht fahren wir schon bald zusammen ein paar heiße Rennen gegeneinander. Get ready for a real Gaming Nferno!

INFO ALLE REKORDE

Die ewige Bestenliste

MARIO KART DS (TICKTACK-TRAUMA)
PLATZ | ZEIT | NAME
1. 1:41:362 Sascha Bräuninger
2. 1:41:934 Sebastian Mathys
3. 1:42:116 Tim Büttner
4. 1:42:542 Stefan Kirmaier
5. 1:44:268 Matthias Rojahn

MARIO KART DS (WALUIGI-FLIPPER)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1. 2:05:569 Sascha Bräuninger
2. 2:05:975 Simon Birker
3. 2:06:046 Stefan Kirmaier
4. 2:06:870 Sebastian Mathys
5. 2:07:291 Dominik Hellfritzsch

WARIOWARE TOUCHED! (HARDCORE-MIX)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1. 999 Markus Steininger
2. 990 Fabiano Lai
3. 547 Lukas Schmid

MARIO KART: DOUBLE DASH!! (DK BERGLAND)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1. 1:44:409 Jessica Kim Young
2. 1:46:959 Kristopher Will
3. 1:49:269 Tobias Bauer

METEOS (5-MINUTEN-ZEITKAMPF)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1. 396.130 Christian Wutte
2. 354.150 Florian Kirmaier
3. 323.100 Manuel Wiese

TONY HAWK'S AMERCIAN WASTELAND (CHICAGO)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1. 19.036.588 Patrick Regn
2. 17.142.101 Robin Materne
3. 12.427.997 Ole Denzler

Highscores aus der letzten N-ZONE

MARIO KART DS
PLATZ | ZEIT | NAME
1. 1:13:828 Sascha Bräuninger
2. 1:14:026 Sebastian Mathys
3. 1:15:382 Tim Büttner
5. 1:15:644 Dominik Hellfritzsch
6. 1:15:874 Stefan Mahrla
7. 1:15:999 Mark
8. 1:16:154 Jens Wilke
9. 1:16:187 Julian Riederer
10. 1:16:346 Adnan Jawaid
10. 1:16:636 Philipp Grund

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
PLATZ | ZEIT | NAME
1. 1:39:404 Henrik Haeger
2. 1:41:027 Tobias Bauer
3. 1:41:656 Andreas Brilke
4. 1:41:929 Tobias Sünder
5. 1:43:634 Tobias Schleifer
6. 1:44:201 Stefan Mahrla
7. 1:44:994 Patrick Stohmann
8. 1:48:099 Jens Dellhofen
9. 1:48:729 Sebastian Belau
10. 1:49:907 Pawel Bogacki

SUPER SMASH BROS. MELEE
1. 197 Oliver Corbe
2. 183 Mark
3. 177 Daniel Pabst
4. 174 Peter Eichardt
5. 169 Sascha Bräuninger

WARIO WARE: TOUCHED!
PLATZ | HIGHSCORE | NAME
1. 369 T. Braner
2. 303 Fabiano Lai
3. 185 Patrick Pliszka
4. 137 Markus Steininger
5. 122 Julian Revermann

DER ULTIMATIVE HIGHSCORE-WETTBEWERB

Nicht nur die gigantische Ausdauer von Oliver Corbe in *Super Smash Bros. Melee* hat sich bezahlt gemacht. Wir gratulieren auch Dauerteilnehmer Sascha Bräuninger zu seinem verdienten dritten Sieg in seiner Königsdisziplin *Mario Kart DS*. In welchen Spielen wollt ihr euch künftig mit anderen Lesern messen? Wie immer freuen wir uns über jede Mail, die uns erreicht.

Habt ihr bei den diesmaligen Wettbewerben einen besonders guten Rekord aufgestellt, schickt uns bis zum 17. März eine Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und teilt uns euren Rekord mit. Der Sieger darf sich über ein Spiel nach Wahl freuen. Möge der Beste gewinnen!

MARIO KART DS
SYSTEM: Nintendo DS
SPIELREGELN:
1. Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Piazzale Delfino" aus dem „Blumen-Cup" im „Nitro-Grand-Prix".
2. Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
3. Die beste Gesamtzeit gewinnt.

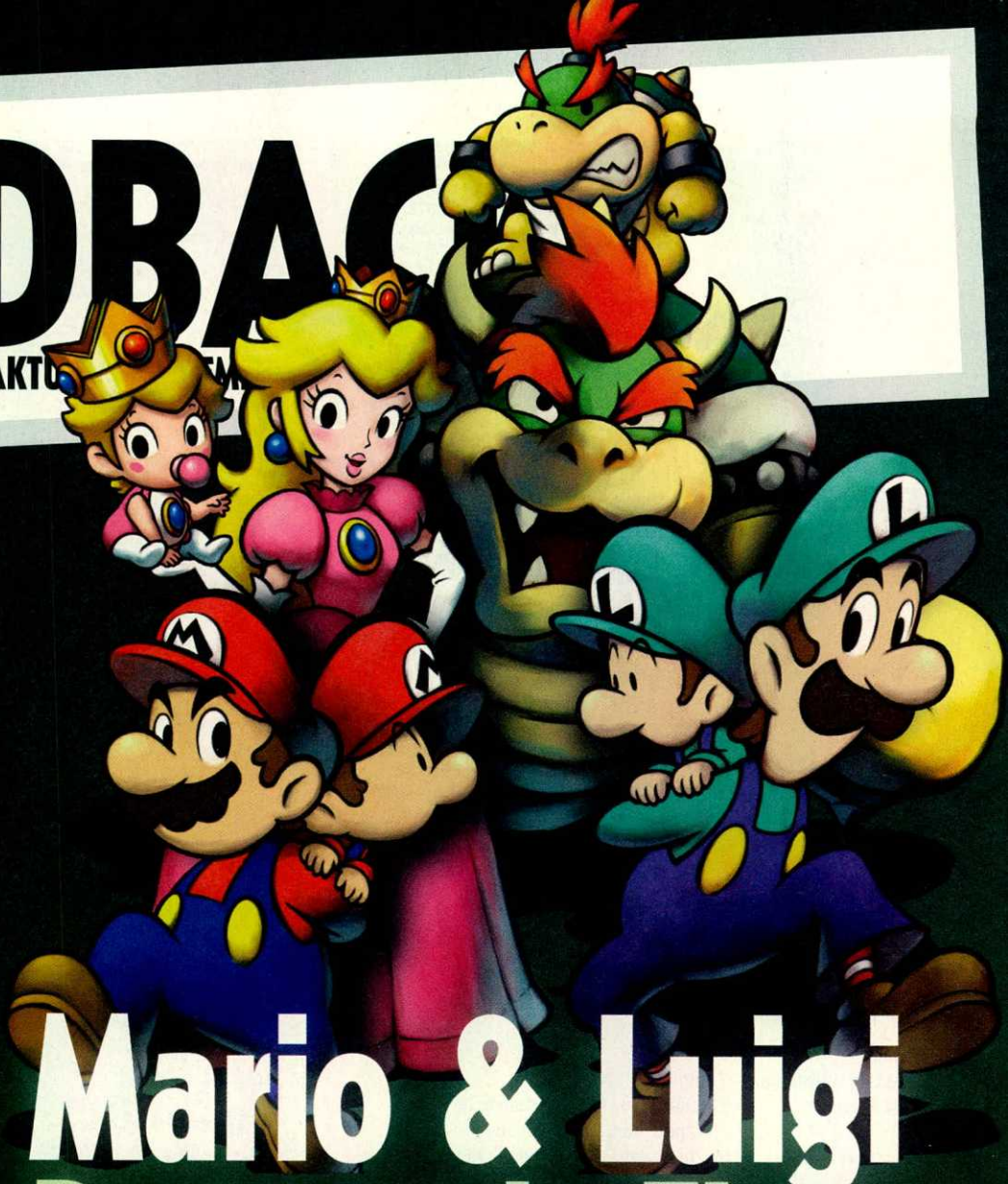
YOSHI TOUCH & GO
SYSTEM: Nintendo DS
SPIELREGELN:
1. Wählt im Hauptmenü den Spielmodus „Punkt-Attacke".
2. Der beste Highscore gewinnt.

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
SYSTEM: GameCube
SPIELREGELN:
1. Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Wario-Kolosseum" aus dem „Spezial-Cup".
2. Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
3. Die beste Gesamtzeit gewinnt.

SUPER SMASH BROS. MELEE
SYSTEM: GameCube
SPIELREGELN:
1. Wählt im „1-P Mode" die Option „Stadium".
2. Entscheidet euch hier für den „Multi-Man Melee" und klickt im nächsten Menü auf den „100 Men Melee".
3. Der beste Gesamt-Highscore gewinnt.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTU



Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Mario & Luigi Partners in Time

Hat Nintendo euren **Geschmack getroffen?**

Jetzt hat Mario auf vielen Nintendo-Konsolen im Rollenspiel-Genre Fuß gefasst. Allerdings ähneln sich die Handheld-RPGs des Vorzeige-Italieners sehr stark: *Mario & Luigi: Superstar Saga* (GBA) und das aktuelle Werk *Mario & Luigi: Partners in Time* weisen in vielen Bereichen Parallelen auf. Dem Großteil aller teilnehmenden N-ZONE-Leser, nämlich 72 Prozent, ist das allerdings egal. Für sie zählt einzig und allein der Spielspaß und der ist zweifelsohne vorhanden. 19 Prozent aller Umfrageteilnehmer verbringen mit dem Titel zwar auch unterhaltsame Stunden, ihnen fällt die starke Ähnlichkeit aber zum Teil trotzdem negativ auf. Die restlichen 9 Prozent aller Umfragebeteiligten sind rigoros – sie betrachten die spielerischen und optischen Parallelen von einem viel radikaleren Standpunkt aus und sagen klipp und klar: „Finde ich total doof.“!

INFO **EURE MEINUNG**

Welche Wertung würdest du dem Spiel geben?

Zwischen 100 und 95 Prozent	21,2%
Zwischen 94 und 90 Prozent	40,4%
Zwischen 89 und 85 Prozent	28,3%
Zwischen 84 und 80 Prozent	8,1%
Zwischen 79 und 75 Prozent	0%
74 oder weniger Prozent	2%

N-ZONE **NÄCHSTES FEEDBACK**

Mario Party 7

Party-Spaß auch ohne Brett

Die lustige Nintendo-Bande gibt sich jedes Jahr aufs Neue die Ehre und lädt ein zu diversen Minispielchen. Wie gefällt euch die diesjährige Version? Sind genug abwechslungsreiche Minispiele dabei? Spielt ihr es alleine oder hauptsächlich mit Freunden oder der Familie? Lasst es uns wissen.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von *Mario Party 7* haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Das Spiel verfügt weder über eine Touchscreen- noch über eine Mikrofon-Unterstützung. Wie findest du das?

Ein DS-Spiel ohne diese beiden Features muss ganz besondere Qualitäten haben, um das Fehlen dieser Elemente auszugleichen. *Mario & Luigi: Partners in Time* ist eine dieser Ausnahmen. Trotz allem finden es 29 Prozent aller Umfrageteilnehmer schade, dass diese Features nicht im Spiel vorkommen. 58 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser hingegen sagen, dass es zwar ganz nett gewesen wäre, aber auch nicht zwingend notwendig. Vollends gegen diese spielerische Innovation sind 13 Prozent aller Umfragebeteiligten.

Was findest du an *Mario & Luigi: Partners in Time* am besten?

Bei dieser Frage hattet ihr die Möglichkeit, ohne Vorgaben selbst eine Antwort zu schreiben. Hier seht ihr eine interessante Auswahl.

- Charaktere, insbesondere Baby Mario und Baby Luigi
- den Humor
- die Story
- das Kampfsystem

Was vermisst du bei *Mario & Luigi: Partners in Time*?

Hier hattet ihr ebenfalls die Chance, eure Vorschläge in eigenen Worten zum Besten zu geben. Nachfolgend seht ihr eine kleine Liste an Wünschen.

- Einbindung der DS-Hardware-Features
- Sidequests

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

~~Teil 1: Concept Artist~~
~~Teil 2: Leveldesigner/3D-Artist~~
~~Teil 3: Programmierer~~
~~Teil 4: Audio-Spezialist~~
Teil 5: Tester
Teil 6: Producer
Teil 7: Marketing-Manager/ PR-Manager

Teil 5: Jobs in der Videospielbranche Tester

RAINBOW ISLAND REVOLUTION
Häufig finden sich auch in Vorabversionen Debug-Codes.

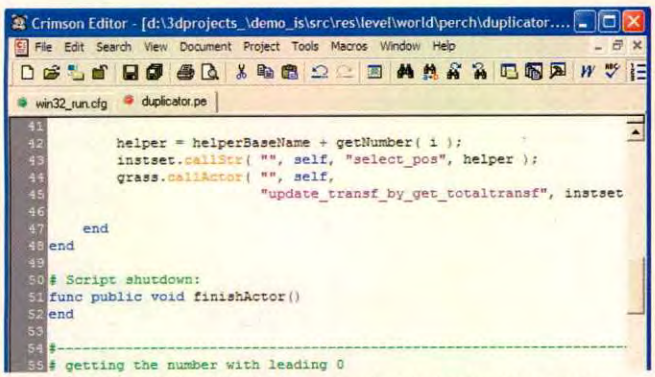
Die Herzfrequenz steigt, während eure Spielfigur auf eine geheimnisvolle Höhle zumarschiert. Ringsum befinden sich perfekt animierte Wasserfälle, dank realistischer Texturen und korrekter Schattenwürfe hat euch das Spiel voll in seinen Bann gezogen. Nachdem ihr die Gruft betreten habt, wird nach einer kurzen Ladepause eine Zwischensequenz eingeleitet. Der atmosphärische Sound und die authentische deutsche Sprachausgabe treiben euch den Schweiß aus den Poren. Welcher Zwischengegner wird euch gleich erwarten? Ist möglicherweise ein neues Waffen-Upgrade in der düsteren Behausung versteckt? Ihr erfahrt es nicht: Der Bildschirm verdunkelt sich und bleibt dunkel – das Spiel ist eingefroren! Nach dem Hardware-Reset stellt ihr fest, dass euer 30 Stunden umfassender Spielstand gelöscht wurde. Darüber seid nicht nur ihr sauer, sondern auch der Publisher, der sich mit einem Imageschaden konfrontiert sieht, da auch sämtliche Fachmagazine über den Bug berichten.

QUALITÄTSSICHERUNG

Der Tester hat eine große Verantwortung: Schließlich spielt er ein Projekt schon früh in der Entwicklungsphase an und hat großen Einfluss auf die spätere Qualität des Titels. „Der Tester braucht unheimlich viel Erfahrung und muss sehr viel gezockt haben. Er versteht etwas von Technik und Dramaturgie und muss Dinge unvoreingenommen betrachten können.“, fasst Dr. Axel Hoppe von der Mediadesign-Hochschule die Eigenschaften eines Testers zusammen. Neben technischem Verständnis und Ausdrucksvermögen ist es wichtig, dass sich der Tester auch in Genres hineinversetzen kann, die nicht zu seinen persönlichen Vorlieben zählen. Parallel zur Suche nach Bugs und Glitches (Grafik- oder Logikfehler im Spiel, die man zum eigenen Vorteil ausnutzen kann) ist ein Mitarbeiter der Qualitätssicherung zudem damit beschäftigt, den Schwierigkeitsgrad auszubalancieren. Schließlich sollte ein Spiel an keiner Stelle zu leicht oder zu schwer sein.

ALLES ABGRASEN

Richtig kompliziert wird es, wenn der Charakter diverse Handlungsstränge verfolgen und verschiedene Orte parallel besuchen kann. Axel Hoppe erläutert die Tücken anhand von *Ultima 9: Ascension*: „Dort schlüpft der Tester in die Rolle des Avatars und läuft alle Wege ab, an die man überhaupt gelangen kann. Er verfolgt auch solche Handlungsstränge, die nicht unmittelbar



PROGRAMMIER-WERKZEUG Die Benutzeroberfläche des Debug-Tools Crimson Editor erinnert an einige HTML- oder C-Programme.

etwas mit der Story zu tun haben." Dringt etwa der Charakter in einen Thronsaal vor und wird dort zum Ritter geschlagen, obwohl er den Drachen noch nicht besiegt hat, muss die entsprechende Variable im Programmcode neu definiert werden. Erzählt euch eine Person etwas von der Story, das sie noch nicht preisgeben sollte, wurde ein Merker im Spiel falsch gesetzt – der Bug wird dann in einen Editor eingetragen. „Denn nichts ist peinlicher als ständige Abstürze oder vorweggenommene Ereignisse.", berichtet der Dozent über die Bedeutung solcher Tools. Auch die Programmierer haben Zugriff auf diese Datenbank und arbeiten sämtliche Bugs der Reihe nach ab. Die PR-Leute erkennen anhand des Editors zudem, wie weit die Entwicklung des Titels bereits fortgeschritten ist und können ihre Werbung entsprechend ausrichten.

KARRIERESPRUNGBRETT

Gute Kontakte zu Entwicklerstudios oder das berühmte Quäntchen Glück sind zwei wichtige Faktoren, um als Tester zu arbeiten, denn Jobs werden fast ausschließlich projektbezogen vergeben. Langfristig führt allerdings kein Weg an einer soliden Ausbildung vorbei, denn mehr als ein Sprungbrett in die Videospielbranche ist der Job als Tester selten.

CHRISTOPH KRAUS

INFO STELLENANZEIGE

Tester-Nachwuchs gesucht!

Die Firma RKM sucht regelmäßig Mitarbeiter für Projekte in Frankfurt am Main.

Eure Muttersprache ist Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Niederländisch oder Italienisch, ihr verfügt über exzellente Englischkenntnisse und seid **über 18 Jahre** alt.
Ein feines Sprachgefühl, Spaß am Zocken (ihr spielt Spielsequenzen 8 Stunden am Tag) und gute Korrekturleseeigenschaften sind Voraussetzung.
Wenn ihr interessiert seid, könnt ihr euch online im Stellenmarkt der RKM (www.rkm.de) bewerben oder sendet einen englischen Lebenslauf, Zeugnisse, eine Liste mit bereits gespielten Spielen und einem Bewerbungsfoto an:

RKM GmbH Personaldienstleistungen
Klingerstraße 25
60313 Frankfurt am Main

Weitere Stellenangebote hält die Bundesagentur für Arbeit unter www.berufenet.de (Suchbegriff: „Spieletester/in") bereit.

INFO AUSBILDUNGEN

Kontaktadressen

Wer sich für einen Beruf in der Videospielbranche interessiert, sollte auf folgende Internetseiten schauen:

Games Academy:
www.gamesacademy.de

Mediadesign-Hochschule:
www.mediadesign.de/gd.php

CHEATS & CODES

Die Unglaublichen

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben

GameCube

Titel	Ausgabe
Bratz Rock Angelz	03/06
Enter the Matrix	01/06
Fantastic Four	10/05
Final Fantasy: Crystal Chronicles	02/06
Hulk: Ultimate Destruction	12/05
Killer 7	10/05 / 11/05
LEGO Star Wars	01/06
NBA Live 06	12/05
Mario Kart Double Dash!!	11/05 / 12/05
Mario Party 4	02/06
Mario Superstar Baseball	01/06
Metroid Prime	02/06
Need for Speed: Most Wanted	02/06
Pac-Man World 2	01/06
Shrek SuperSlam	01/06 / 02/06
Sonic Heroes	03/06
Spider-Man 2	11/05
SSX 3	01/06
SSX On Tour	01/06
Super Mario Sunshine	02/06
Tony Hawk's American Wasteland	02/06
True Crime: Streets of L.A.	10/05
Turok Evolution	01/06
X-Men Legends II – Rise of Apocalypse	12/05 / 02/06

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera, Action!	11/05
Meteos	10/05
Nanostray	11/05
Nintendogs	12/05
TMNT 3: Mutant Nightmare	03/06

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera, Action!	11/05
Castlevania – Aria of Sorrow	12/05
Donkey Kong Country 2	02/06
Donkey Kong Country 3	03/06
Garfield	10/05
Glory Days – The Essence of War	12/05

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

The Incredibles: Der Angriff des Tunnelgräbers

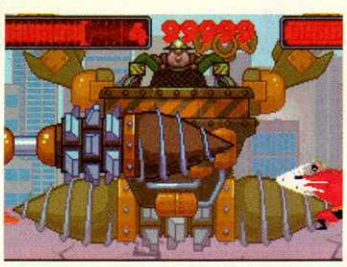
CHEATS Levelhopping und neue Attacken

Damit Frozone und Mr. Incredible den Tunnelgräber noch schneller in seine stickigen Maulwurfgänge zurückjagen, haben wir einige Codes für euch parat.

Game Boy Advance:
Hier helfen euch folgende Passwörter weiter:

CHEATS
Spielanleitung: **XBZ41B**
Gigantische Roboterfabrik 1: **2LZQSH**
Gigantische Roboterfabrik 2: **NVSRSH**
Gigantische Roboterfabrik 3: **N?KNZB**
Schneesturm 1: **L815PH**
Schneesturm 2: **XC2MNH**
Schneesturm 3: **NX22NH**
Korrumpierer 1: **SYF!MH**
Korrumpierer 2: **?BGLVB**
Korrumpierer 3: **NHJ7QB**
Tunnelgräber: **2MKLRB**

FROSTIG Da fühlt sich Frozone richtig zu Hause.



OBERMOTZ Kinderleicht kommt ihr mit den Cheats zum Tunnelgräber.

GameCube:
Drückt während des Spiels Start und dann die X-Taste, dort findet ihr das Menü Geheimnisse. Gebt dort folgende Codes ein:

CHEATS
FROZBOOM – Frozone erhält einen Super-Move
FROPROF – Frozone erhält 1.000 EXP
MRIPROF – Mr. Incredible erhält 1.000 EXP
MRIBOOM – Mr. Incredible erhält einen Super-Move

KRAFTVOLL Leider erhaltet ihr jeweils nur einen Super-Move.

PRAKTISCH Ihr erhaltet sofort 1.000 Erfahrungspunkte.

Peter Jackson's King Kong

CHEATS Alle Levels und Geheimnisse

Wir verraten euch ein paar nützliche Tricks für Ubisofts grandioses Affentheater.
Drückt im Hauptmenü die **L**- und **R**-Taste und anschließend
↓, X, ↑, Y, ↓, ↓, ↑, ↑
Nun erscheint im Startbildschirm der Punkt „Cheats". Dort gebt ihr die folgenden Codes ein.

GrosBras – Gegner mit einem Schuss erledigen
Kkcapone – Tommy Gun
KKstOry – Alle Levels freischalten
KKmuseum – Alle Boni freischalten

Freie Bahn Nachdem ihr den Cheat eingegeben habt, könnt ihr jeden beliebigen Level im Spiel anwählen.

TOTER DINO Mit nur einem einzigen gezielten Wurf beißen die Kreaturen der Insel ins Gras.

True Crime New York City

CHEATS Mehr Schaden und Munition

Ihr wollt noch mehr Schaden in den Straßen von New York anrichten, noch mehr Kohle und das auch noch auf ganz einfachem Weg? Kein Problem, hier sind ein paar Cheats, um in den Gettos zu bestehen. Gebt dazu auf der Übersichtskarte folgende Button-Kombinationen ein:

A, A, B, A, A und **A** – Doppelter Schaden
B, B, Y, B, Y und **B** – Viel Geld
Y, A, Y, A, Y und **Y** – Super-Cop
X, B, A, A, Y und **X** – Einfaches Spiel
X, B, A, B, B und **Y** – Unendlich Munition
X, B, A, B, A und **X** – Unendlich Ausdauer

HARTER COP? Mit unserem Cheat wird das Spiel kinderleicht oder ihr schnappt euch jede Menge Geld!

SpongeBob Schwammkopf: Film ab!

CHEATS Figuren und Minispiele

Auf nach Bikini Bottom – wir verhelfen euch zu neuen Figuren, einem Minispiel und einer neuen Herausforderung. Gebt dazu im Code-Menü folgende Zahlenkombinationen ein:

977548 – Alle Action-Figuren freischalten
893634 – Das Minispiel „Angelhaken und Käse" freischalten
486739 – Story-Modus Silber freischalten

N-ZONE CLASSIC-CHEATS

Outlaw Golf

CHEATS Neuer Look

Mit dem Mastercode zu *Outlaw Golf* dürft ihr ab sofort jeden der zehn Charaktere den Schläger schwingen lassen. Ohne langwieriges Freispielen könnt ihr euch gleich ein Bild davon machen, wie sich eine herrische Domina auf dem Golfplätz schlägt. Um auf alles zugreifen zu können, müsst ihr lediglich als Name „Golf_Gone_Wild" eingeben.

FREAKIG Die Charakte in Outlaw Golf sind ziemlich durchgeknallt.

Leser fragen, N·ZONE hilft

Fast täglich flattern in der Redaktion Leserbriefe herein oder landen E-Mails in unserem Postfach, die sich auf konkrete Probleme in Spielen beziehen. Wir stehen euch mit Rat und Tat zur Seite und werden hier die meistgestellten Fragen beantworten. Ihr kommt beim letzten Endgegner in *Castlevania: Dawn of Sorrow* nicht vorbei oder schafft es nicht, alle Strecken in *Mario Kart: Super Circuit* freizuschalten? Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

GUN

Hallo N-ZONE,
ich habe mir in *GUN* im Ort Dodge City bei dem Händler ein Skalpier-Messer gekauft, womit man Skalps sammeln kann. Dumm ist nur, dass ich nicht weiß, wie. Könnt ihr mir da weiterhelfen?

LG MIGGO (PER-E-MAIL)

SKANDAL! In GUN muss man leider ohne Skalps auskommen.

N·ZONE Hallo Miggo,
aber natürlich können wir dir da helfen. Aus Angst vor der USK hat man bei Activision wohl die Friedenspfeife ausgepackt und das Feature aus dem Spiel entfernt. So kannst du dir zwar das Messer kaufen, das Skalpieren der Gegner ist aber nicht möglich.

SUPER MARIO 64 DS

Hallo, liebe Redaktion!
Ich habe keine Ahnung, wo ich Luigi in der Höhle finden kann. Ich war schon ganz oben, habe aber keine Höhle gefunden. Und wo finde ich Wario?
Mit freundlichem Gruß

PETER WEINBERGER (PER E-MAIL)

NEU Wario und Yoshi gab es als spielbare Charaktere im Original noch nicht.

N·ZONE Hallo Peter,
um Luigi freizuschalten, musst du bereits in Big Boos Burg den ersten Powerstern geschnappt haben. Begib dich im Obergeschoss in den Raum auf der rechten Seite, zerstöre den ?-Block und schwebe mit der Blume auf den Balkon. Im Luigi-Gemälde, das du oben betreten kannst, musst du nur noch König Buu besiegen, um den Luigi-Schlüssel zu erhalten. Die Kontrolle über den dicken Wario erlangst du, wenn du mit Luigi den Spiegelsaal im 1. Obergeschoss ansteuerst. Krall dir das Item auf der Säule, spring in den Spiegel hinein und begib dich dann in das Wario-Gemälde. Besiege den Endgegner und Wario lässt sich ab sofort mit dem Schlüssel anwählen.

POKÉMON XD: DER DUNKLE STURM

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Ich bin schon am Verzweifeln; Ich bekomme es einfach nicht hin, Crypto Lugia zur Erlösung zu kriegen. Das Herz öffnet sich einfach nicht. Wie kriege ich das hin. Bitte helft mir!

UNBEKANNTER (PER E-MAIL)

N·ZONE Hallo, lieber Pokémon-Fan!
Wenn du das nächste Mal noch deinen Namen in die Mailadresse schreibst, bekommst du auch eine persönliche Anrede ;-) Aber helfen können wir dir auf jeden Fall. Du musst in den Cryptorbis, den Professor Klein erfunden hat. Dort nimmst du am besten Pokémon, die stärker sind, also z. B. Endivie, Blitz oder Muschas. Wenn alle Foren ein Maximaltempo haben, legst du Lugia in die Mitte eines dieser Foren. Nach einer Weile kommt die Meldung „Hmmm, irgendwas stimmt mit Lugia nicht, könnte es sein, dass …". Daraufhin gehst du zu zum Labor, stellst dich auf die mittlere Plattform des Cryptorbis und erlöst Lugia. Anschließend wird es ein normales, weißes Lugia.

DECKUNG Sucht in der Nähe des Panzers Schutz.

PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES

Hallo, N-ZONE!
Bei *Prince of Persia: The Two Thrones* muss man im Abschnitt „Manufaktur" die große Statue deines Vaters bewegen. Allerdings weiß ich nicht, wie man sie so dreht, dass der Kerl durch die Brücken passt. Jetzt habe ich im Internet eine Komplettlösung gefunden, dort steht aber zu oft „links" und „rechts"! Könnt ihr mir bitte eine möglichst präzise Anleitung mit Begriffen wie „Die Statue eines nach vorne" oder „Die Statue Richtung Stab drehen" schicken?
Schon im Voraus größten Dank

CHRISTIAN KOUTNY (PER E-MAIL)

N·ZONE Hallo Christian,
wir beenden deine Qualen und machen Schluss mit unpräzisen Aussagen. Du hast dir aber auch das knackigste Rätsel des gesamten Spieles herausgesucht. Mithilfe der beiden Dolchschalter kannst du die Staue nach vorwärts (Schalter nach rechts) oder rückwärts (Schalter nach links) sowie im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegen. Jetzt machst du Folgendes:

1. Bewege die Statue einmal vorwärts.
2. Drehe die Statue zweimal im Uhrzeigersinn.
3. Bewege die Statue zweimal vorwärts.
4. Drehe die Statue einmal im Uhrzeigersinn.
5. Bewege die Statue einmal rückwärts.
6. Drehe die Statue einmal im Uhrzeigersinn.
7. Bewege die Statue einmal vorwärts.
8. Drehe die Statue einmal im Uhrzeigersinn.
9. Bewege die Statue einmal vorwärts.
10. Drehe die Statue einmal gegen den Uhrzeigersinn.
11. Bewege die Statue einmal vorwärts.

Schon ist das Rätsel gelöst!

Animal Crossing

Das große Wildnis-ABC

Anreise:

Taxifahrer plappern gerne – wenn euch Käpten bei der Anreise fragt, ob euer Name „echt hart" oder „niedlich" ist, antwortet nicht unbedacht! Empfindet ihr euren Namen als hart, ist euer Charakter männlich, umgekehrt spielt ihr später als weibliche Dorfmieze. Keine Angst: Ihr könnt die Auswahl bei der nächsten Frage immer noch widerrufen!

Bianca:

In unregelmäßigen Abständen bekommt ihr Besuch von einer Katze namens Bianca. Das zierliche Wesen bittet euch, für sie ein neues Gesicht zu malen. Beim nächsten Online-Spaziergang wird euer Gesicht an einen zufällig ausgewählten Spieler aus eurem Kontinent übertragen – umgekehrt erhaltet auch ihr später Besuch einer „fremden" Bianca.

Clever horten:

Euer Inventar reicht nicht aus, um alle Gegenstände zu bunkern? Dann verschiebt eure Schätze doch einfach als Geschenk in eure Briefsammlung. So könnt ihr statt 15 Items stolze 25 Gegenstände mit euch herumtragen. Um die Sachen wieder anzuwählen, müsst ihr sie zunächst per Knopfdruck in eure Itemliste aufnehmen.

Flaschenpost:

Bereitet anderen Spielern eine Freude und schickt ihnen eine Flaschenpost. Da eure Nachricht mitunter im europäischen Umland landet, solltet ihr am besten eine englische Botschaft verfassen. Man will ja verstehen, was ihr schreibt. Auf der Brücke oder am Strand könnt ihr die Nachricht ins Wasser werfen und Fremden ein Lächeln ins Gesicht zaubern.

Gitarrenriffs:

Jeden Samstagabend solltet ihr in der urigen Kneipe von Wirt Kofi vorbeischneien, um euch einen von K.K.s neuen Gitarrensongs anzuhören. Ihr erhaltet anschließend eine Sicherungskopie des gespielten Lieds und könnt dieses in eurer heimischen Stereoanlage abspielen. Achtet vor dem Verkauf des Rekorders darauf, eure Lieder vorher zu sichern!

Ladenexpansion:

Selbstverständlich wollt ihr nicht immer in Nooks Resterampe einkaufen, sondern schätzt den Komfort eines großflächigen Kaufhauses. Tom Nook sorgt für zufriedene Kundschaft und baut sein Geschäft um, sobald ihr genügend bei ihm gekauft habt: Nach 25.000 Sternis wird aus Nooks Laden Nook'n Go, nach 65.000 Sternis kauft ihr bei Nookway ein (mit Schiebetüren!) und nach 240.000 Sternis steht Mister Nook im Nadelstreifenanzug im Edelkaufhaus stramm. Die Waren werden zum Glück nicht teurer!

Christiane + Karlheinz

Muschelsucher::

Zwar macht es Spaß, am Strand spazieren zu gehen, doch die Suche nach Muscheln lohnt sich dort nur selten. Wenn ihr dort nicht zufällig über wertvolle Korallen (250 Sternis), Jakobsmuscheln (600), Conchusmuscheln (350), Korallen (250) oder Perlmuscheln (1.200!) stolpert, lasst das Treibgut am besten liegen. Da schüttelt man doch besser an den Bäumen!

Wild World

Nook Punktesysteme GoH:

Für jeweils 100 Sternis, die ihr bei Tom Nook ausgebt, erhaltet ihr einen Bonuspunkt. Habt ihr genügend beisammen, steigt die Chance, seltene Gegenstände zu ergattern. Außerdem gibt's als Treueprämien Miniaturausführungen von Tom Nooks Kaufhauskette: Nooks Laden (300 Punkte), Nook'n Go (3.000 Punkte), Nookway (10.000), Nookington's (20.000).

Obsternte:

Schüttelt regelmäßig an den Bäumen, um frisches Obst zu ernten. Verkloppt es allerdings nicht in eurer eigenen Stadt an Tom Nook, sondern in der eines Freundes, wo es diese Früchte nicht gibt. So erhaltet ihr die fünffache Summe an Sternis! Manchmal wünschen sich Bürger auch fremde Obstsorten und schenken euch als Dankeschön ein Möbelstück!

Pflanzen:

Fragt bei den gefiederten Mitarbeiterinnen des Bürgerbüros, wie den Bewohnern die Umgebung gefällt. Wünschen eure Dorfgenossen mehr Grün, ist es an der Zeit, bei Tom Nook neues Saatgut zu kaufen und in allen Winkeln der Stadt einzupflanzen. Aber nicht vor lauter Hektik über die zarten Pflänzchen rennen!

Ramsch:

Nicht alle Items, die ihr beim Angeln oder Insektenfangen an Land zieht, sind brauchbar. Wenn weder Museumswärter Eugen noch Tom Nook in Euphorie ausbrechen, nachdem ihr ihnen eure Fundstücke gezeigt habt, kann der Waschbär sie in seinem Laden für euch recyceln. Das bringt zwar nichts ein, kostet aber auch keinen Sterni.

Sicherheit:

Erhaltet ihr Besuch vom hartnäckigen Vertreter Fred, könnt ihr eine Versicherung abschließen. Im Schadensfall erhaltet ihr dann per Post die entsprechende Aufwendung. Hierzu zählt das Gestochenwerden von Bienen oder wenn ihr Plunder zu überteuerten Preisen beim „verrückten Reiner" ersteht. Der Vertragsabschluss lohnt nur langfristig!

Tollen im Schnee:

Haltet im Winter nach einem Schneeball Ausschau und rollt diesen zu einer großen Kugel zusammen (Achtung: nicht an Bäumen oder spitzen Ecken andocken!)! Findet ihr jetzt noch einen weiteren Schneeball, könnt ihr aus beiden Teilen einen flotten Schneemann bauen, der anschließend sogar mit euch kommuniziert.

Wirrwarr:

Wer hübsch ist, muss sich auch präsentieren dürfen – schade, dass die Stadt auf dem Bild so mit Bäumen zugewuchert ist, dass man die grazile Dame nicht mehr erkennt. Erkundigt euch daher im Bürgerbüro, ob nicht zu viele Bäume den Weg versperren und zückt ansonsten unbarmherzig die Axt!

Mario ist doof!

Zieh Leine!:

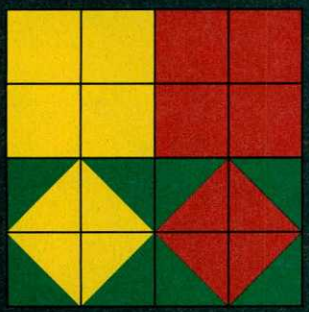
Nicht jeder Nachbar ist euch wohlgesonnen. Zornige Bewohner erkennt ihr am aufsteigenden Dampf und an roter Gesichtsfärbung – lasst diese Zeitgenossen links liegen und hofft, dass irgendwann ein freundlicherer Nachbar in euer Dorf zieht.

Feng-Shui für Anfänger

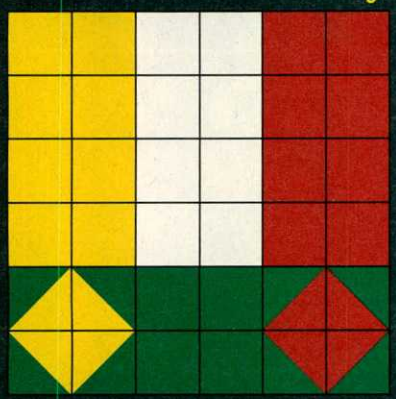
Was hat es mit der „Akademie des schönen Hauses“ auf sich?

Bereits nach kurzer Spielzeit fragt euch Tom Nook, ob euer Haus künftig bewertet werden soll – na klar willigt ihr ein! Dabei steht nicht nur im Vordergrund, wo ihr euer Mobiliar platziert habt, sondern auch, welche Gegenstände ihr besitzt. Die Bewertung, die ihr täglich per Brief geschickt bekommt, hängt stark von „Feng Shui“, der Kunst des richtigen Wohnens, ab. Das Bewertungssystem hört sich anfangs sehr kompliziert an, ist aber leicht zu durchschauen, wenn ihr erst einmal die Methode verstanden habt. Jeder Bereich eures Hauses ist dabei verschiedenen Farben zugeordnet – die Kolorierung setzt sich wie folgt zusammen:

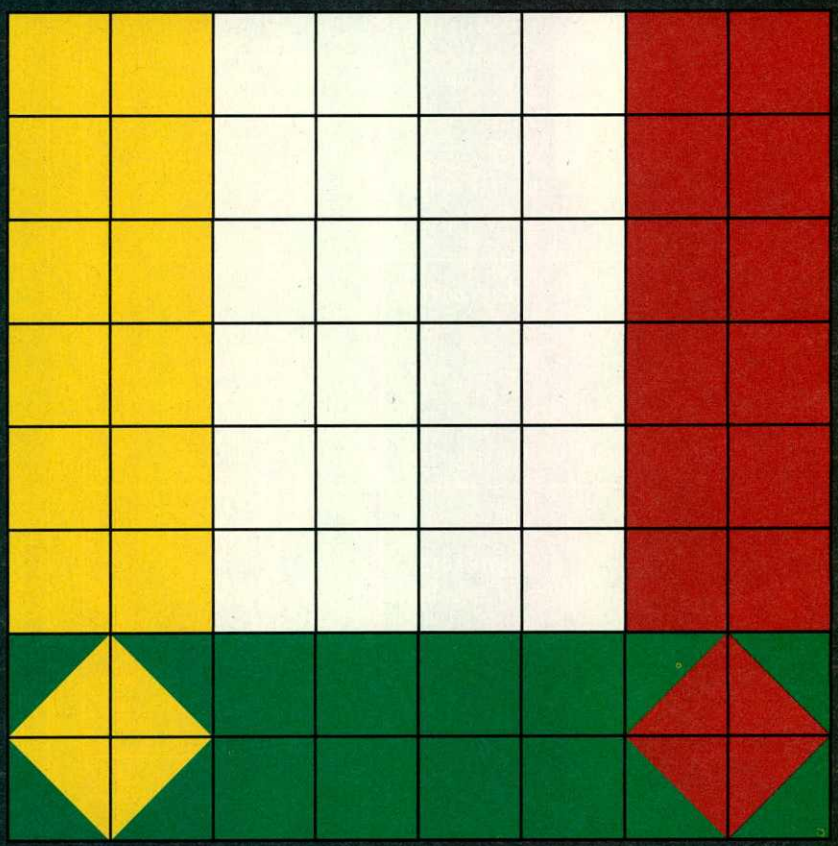
Grundfläche



Erste Erweiterung



Zweite Erweiterung



Wie kann ich herausfinden, welche Farben zu welchem Item gehören?

Genau dies ist der Knackpunkt, denn im ganzen Spiel gibt es keinen Planer, der euch verrät, welche Farben welchen Gegenständen zugeordnet sind. Probieren geht allerdings über Studieren: Pflanzen sind naturgemäß der grünen Kategorie zugewiesen, die hölzernen Wackelmännchen überwiegend der roten, etc. Schließlich gibt es sogar besondere Glücks-Items – diese sind meist extrem selten, wie zum Beispiel die rare Pikmin-Statue oder der Arwing. Es versteht sich von selbst, dass ihr sämtliche Möbelstücke so platzieren müsst, dass ihr mit ihnen interagieren könnt: Ein Schrank, der der Hauswand zugeneigt ist, verfehlt nicht nur seinen Zweck, sondern kostet euch zudem Punkte.

Wie kann ich meine Bewertung bei der Akademie steigern?

Wichtig ist es, eine Stilrichtung konsequent zu verfolgen. Versucht dabei, alle Möbel einer Farbe oder Gattung in eurem Raum zu platzieren – etwa mit blauem Schreibtisch, blauem Stuhl und blauem Schrank. Auch Pokale, die ihr beim Angel- oder Insektikusturnier ergattert, solltet ihr in eurem Raum aufbewahren. Zu guter Letzt hilft euch unsere obige Feng-Shui-Skizze, alle Gegenstände auf den richtigen Stellen zu lagern. Schließlich basiert die Punktezahl der Akademie des schönen Hauses grundlegend auf der Feng-Shui-Summe.

Der kompakte Jahresplaner

April

1. Flohmarkt
3. bis 9. Blumenfest
23. Angelturnier

FLOHMARKT
Von heute 6 Uhr bis morgen 6 Uhr besuchen sich die Einwohner gegenseitig, um Trödel loszuwerden und wertvolle Schätze günstig zu erwerben. Nutzt die Gelegenheit, um euren Kram loszuwerden!

Mai

6. Flohmarkt
12. Lala-Tag
21. Angelturnier
28. Schmeicheltag

LALA-TAG
Deutschland sucht den Superstar und die Nachbarn von Animal Crossing eine Stadtfanfare. Sagt den Bewohnern in der Rolle der Jury, wie euch ihr Lied gefällt!

Juni

3. Flohmarkt
18. Insektikus-Turnier

INSEKTIKUS-TURNIER
Von 12 bis 18 Uhr dürft ihr mit eurem Kescher auf Insektenjagd gehen. Fangt ihr einen dicken Brocken, erhaltet ihr am nächsten Tag einen Gegenstand per Post zugesandt, außerdem gibt's eine seltene Trophäe zu ergattern.

Juli

1. Flohmarkt
8. Lala-Tag
16. Insektikus-Turnier
23. Schmeicheltag

SCHMEICHELTAG
Der Ton macht die Musik. Seid daher heute zu den Bürgern besonders freundlich und macht ihnen Komplimente. Verwendet dabei simple Adjektive!

August

5. Feuerwerk
12. Feuerwerk
19. Feuerwerk
20. Insektikus-Turnier
26. Feuerwerk

FEUERWERK
Von 19 bis 24 Uhr gibt es eine großartige Feuerwerks-Show. Von Bürgermeister Törtel erhaltet ihr Wunderkerzen!

September

2. Flohmarkt
9. Lala-Tag
17. Insektikus-Turnier
24. Schmeicheltag

Oktober

7. Flohmarkt
9. bis 16. Eichenfest
22. Angelturnier

EICHENFEST
Inzwischen ist der Herbst eingekehrt und ihr könnt Eicheln von den Bäumen schütteln. Sammelt sie und bringt sie dem kauzigen Typen am Bürgerbüro – als Gegenleistung gibt's einen raren Gegenstand!

November

4. Flohmarkt
11. Lala-Tag
19. Angelturnier
26. Schmeicheltag

Dezember

2. Flohmarkt
17. Angelturnier
31. Silvester

SILVESTER
Lasst die Korken knallen und nehmt nahe des Rathauses am Neujahrs-Countdown teil. Fragt sich bloß, ob ihr im echten Leben an Silvester wirklich Lust habt, euren DS mit euch herumzutragen?!

Januar 2007

1. Neujahr
14. Lala-Tag
15. Angelturnier
22. Schmeicheltag

Februar 2007

3. Flohmarkt
6. bis 12. Lichterfest
26. Angelturnier

LICHTERFEST
Die Tage werden langsam, aber sicher wieder länger. Auch die Bewohner sorgen für Beleuchtung und haben Lichter an ihren Häusern angebracht. Bei Törtel könnt ihr fürs hübscheste Haus votieren.

März 2007

3. Flohmarkt
10. Lala-Tag
18. Angelturnier
25. Schmeicheltag

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
Nintendo Revolution		❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP/Micro)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 3	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox 360	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1= sehr gut, 6= ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

Spieletitel	System

5. Wie gefällt dir der Highscore-Wettbewerb?

Voll super! War lange überfällig. ❑
Ist ganz nett, mitmachen werde ich aber nicht. ❑
Highscore-Wettbewerb? Welcher Highscore-Wettbewerb? ❑

6. Was hältst du vom Spielerforum?

Finde ich insgesamt total genial! ❑
Das Leserverhör ist am coolsten. ❑
Ist schon ganz interessant. ❑
Gefällt mir überhaupt nicht. ❑

7. Wie hat dir der *Brain Training*-IQ-Test gefallen?

Total super! Ich freue mich schon tierisch auf das Spiel. ❑
Bei manchen Aufgaben wusste ich nicht, was zu tun war. ❑
Ich fand die Aufgaben zu einfach. ❑
Das Zeitlimit war schon etwas zu straff. ❑

8. Ist *Mario Party 7* dein erstes Spiel aus der Serie?

Ja ❑
Nein ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 04/2006)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage Die besten GC-Spiele	____	❑	❑	❑
Reportage Nintendo Revolution	____	❑	❑	❑
Reportage Interview B. Fakesch	____	❑	❑	❑
Vorschau Harvest Moon: M. M.	____	❑	❑	❑
Vorschau Final Fantasy IV	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test FIFA Street 2	____	❑	❑	❑
Test Odama	____	❑	❑	❑
Test Sonic Riders	____	❑	❑	❑
Test Animal Crossing: Wild W.	____	❑	❑	❑
Test Resident Evil: D. S.	____	❑	❑	❑
Leserbriefe	____	❑	❑	❑
Spielerforum	____	❑	❑	❑
Feedback Mario & Luigi: P. i. T.	____	❑	❑	❑
Backstage	____	❑	❑	❑
Lösung Animal Crossing: W. W.	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____

_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____

_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 04 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

N·ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: 0911 / 2872-100 Telefax: 0911 / 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne
Redaktionsdirektor	Hans Ippisch
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Fabian Sluga, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Udo Crnjak, Thomas Eder
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Sascha Dowidat, Christoph Kraus
Chefreporter	Christoph Holowaty
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent	Heinrich Lenhardt
Japan-Korrespondent	Warren Harrod
Community Manager	Marc Brehme
Art Director	Andreas Schulz
Layout	Lars Kromat, Florian Hannich, René Weinberg
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Florian Hannich
Marketing Director	Martin Reimann
Vertriebskoordination	Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung	Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH

Redaktion	Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption	Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49-911-2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49-911-2872-254 ; silke.pietschel@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49-89 20 959125, Fax: +49-89 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.computec.de, E-Mail: computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 (26/13) Ausgaben:
Inland: € 37,20 Ausland: € 49,20

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 (6246) 882 882, Fax: +43 (6246) 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 (26/13) Ausgaben: € 42,-

ISSN1433-8424, VKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Einem Teil der Auflage liegen Prospekte der Computec Media AG bei.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N·ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Activision (spielerische Fragen) www.activision.de	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Activision (technische Fragen) www.activision.de	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari (spielerische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (technische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games www.buenavistagames.com	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Eidos (technische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (technische Fragen) www.electronicarts.de	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami de.gs.konami-europe.com	0900/1 101 887	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
NINTENDO www.nintendo-europe.de	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ www.thq.de	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Media AG	89, 94
Jamba	31
Jöllenbeck	99
Nintendo	2
THQ	100
Wilkinson	19

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Altes neu verpackt

Hardware-Updates ohne Sinn

DIE KOLUMNE

Nintendo tut es schon wieder. Erneut bringt das japanische Urgestein der Videospielehersteller ein Hardware-Upgrade auf den Markt, das bei absolut identischer Hardware einfach nur ein verändertes Äußeres bietet: den Nintendo DS Lite. In europäischen Gefilden hat es der Nintendo DS noch nicht einmal bis zu seinem Geburtstag geschafft, da wird eine neue Fassung des Handheld-Stars angekündigt. Angesichts der meiner Meinung nach offensichtlichen Design-Mängel – ich finde, der DS sieht wie der missglückte Versuch aus, ein Game & Watch wiederzubeleben – war dieser Schritt lange überfällig. Dennoch frage ich mich: Warum hat Nintendo das Gerät nicht von Anfang an in diesem schlanken, stylischen Design auf den Markt gebracht? Stattdessen bringt man nun wieder ein Upgrade auf den Markt, das keinen wirklich erkennbaren Mehrnutzen bietet. Allerdings ist Nintendos Politik in dieser Hinsicht nichts Neues. Dem Game Boy Advance folgte der Game Boy Advance SP, der endlich über die lang herbeigesehnte Hintergrundbeleuchtung für das Spielevergnügen in Dunkelheit verfügte. Dieser Schritt war durchaus sinnvoll. Mit dem Game Boy Micro ist dann ein weiteres Upgrade erschienen: ein Game Boy Advance SP in Mini. Schick, aber wer braucht das denn? Ich halte den Game Boy Micro für Abzocke. Dem DS Lite male ich zumindest in Japan große Chancen aus, dort hat sich auch der Game Boy Micro innerhalb von fünf Monaten über 400.000 Mal verkauft. Außerdem lässt Nintendo im Land der aufgehenden Sonne nichts anbrennen und stellt das neue Gerät zusammen mit *Children of Mana*, dem nächsten Rollenspiel-Oberhammer, in die Händlerregale. Was haltet ihr denn vom neuen Nintendo DS Lite? Schreibt an redaktion@n-zone.de!

Kurioses aus der Videospielbranche

Fundstücke, die Geschichte schrieben

Pokémon Center: Das Shopping-Paradies

Als die rote und blaue *Pokémon*-Edition im Februar 1996 in Japan erschienen, ahnte niemand, dass sich Nintendos Taschenmonster zu einem solchen Publikumsmagneten entwickeln würden. Bisasam und Co. wurden sogar so populär, dass am 25. April 1998 das erste Pokémon Center in Tokio seine Pforten öffnete. In diesem Echtzeit-Supermarkt fand der Pokémon-Fan von Glumanda-Briefbögen über Pikachu-Hauspantoffeln bis hin zu Plüschmonstern alles, was das Herz begehrt. Wer demnächst in Japan oder den USA Urlaub macht, findet unten die Adressen sämtlicher Pokémon Center. Übrigens ist auch im New Yorker „Nintendo World Store", der früher ein eigenständiges Pokémon Center war, ein Monsterbereich untergebracht. Wer von der gigantischen Auswahl der Shops träumen möchte, kann auf www.pokemoncenter-online.com (japanisch) und www.pokemoncenter.com (englisch) neidisch werden – geliefert wird nämlich nur nach Japan und in die USA.

Pokémon Center Tokyo Kawasaki Teitoku Building Annex 1F, 3-2-5 Nihombashi, Chūō Ward, Tokyo
Pokémon Center Osaka Umeda Center Building B1F, 2-4-12 Nakazaki-Nishi, Kita Ward, Osaka
Pokémon Center Nagoya Oasis 21, 1-11-1 Higashi-Sakura, Higashi Ward, Nagoya
Pokémon Center Fukuoka Canal City OPA B1F Labun, 1-2-22 Sumiyoshi, Hakata Ward, Fukuoka
Pokémon Center Yokohama Landmark Plaza 4F, 2-2-1 Minato-Mirai, Nishi Ward, Yokohama
Pokémon Center Sapporo 8 (nur noch bis 9. April geöffnet!) Sapporo ANA Hotel 1F, West 1-2-9 Kita-3-jō, Chūō Ward, Sapporo
Nintendo World Store 10 Rockefeller Plaza, New York 10020

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Warum hat damals in der Redaktion keinen das Ergebnis der Umfrage „Die besten Game-Boy-Spiele" verwundert? Vielleicht, weil der Erstplatzierte von vorneherein klar war: *Pokémon Rot/Blau* wurde noch vor *Zelda IV: Link's Awakening* (Platz 2) und *Pokémon Gelb* (Platz 3) von den N-ZONE-Lesern als das beste Game-Boy-Spiel bewertet. Neben dieser „Überraschung" unterzog die Redaktion den Game Boy Advance einem knallharten Praxistest, den das Handheld mit Bravour bestand. Aber auch die Teststrecke war prall gefüllt mit hochkarätigen Titeln: *Castlevania: Circle of the Moon* (84%), *F-Zero MAXIMUM VELOCITY* (85%) und *Super Mario Advance* (83%).

VORSCHAU

N-ZONE 05/06 AB 5.4.2006 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Kelvin Aston

Kelvin Aston ist 28 Jahre alt und Production Assistant bei Team 17.

Was spielen Sie im Augenblick?
World of Warcraft (PC), *Donkey Konga* (GC), *Shadow of Colossus* (PS2), *Wario Ware Touched!* (DS)

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
An *World of Warcraft* gefällt mir, dass man es mit echten Leuten spielt. Zu *Donkey Konga*: Aus einer geplanten 5-Minuten-Session wird schnell ein tagelanges Getrommel. Bei *Shadow of Colossus* ist die Grafik einfach fantastisch! Und an *Wario Ware Touched!* gefällt mir die leichte Zugänglichkeit und dass man es mal nur für 5 Minuten spielen kann.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
Super Mario World: Die Anzahl an Dingen, die man im Spiel tun kann, ist einfach unglaublich und überstieg meinen Verstand. *Pilotwings* (N64) bot einfach eine unglaubliche Grafik und die damals sensationelle Analog-Steuerung. Auf ein drittes Spiel kann ich mich gar nicht festlegen. Da gibt es *Kirby's Adventure* (NES), *Super Mario Kart* (SNES) und einen indizierten Bond-Shooter (N64).

Was gefällt Ihnen am Nintendo DS am besten?
Die beiden Bildschirme, der geniale Touchscreen und die erstklassigen Spiele *(Nintendogs, Pac Pix, Sonic Rush, Mario Kart DS, Wario Ware Touched!)*.

Welche Nintendo-DS- und Revolution-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ein *Starfox*-Remake, bei dem der Revolution-Controller als Steuerknüppel des Raumschiffs fungiert.

Mit welchem Video- oder Automatenspiel begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Hyper Sports und *Paper Boy*.

Welches Genre bevorzugen Sie und warum?
Da kann ich mich nicht festlegen. Ich liebe Sportspiele, Puzzle-Titel, Rollenspiele, Ego-Shooter und Beat 'em Ups.

Welches Multiplayer-Spiel spielen Sie?
Worms, Mario Party, Mario Kart DS und *World of Warcraft*. Diese Titel machen einfach enorm viel Spaß. *Mario Kart* und *WoW* sind online klasse!

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Wenn ihr gute Spiele mögt, dann solltet ihr *Worms: Open Warfare* so bald wie möglich anspielen. Außerdem: Alle Nintendo-Fans sind cool!

Metroid Prime Hunters

Haltet euch fest: Wir besuchen deutschlandexklusiv für euch die Entwickler und spielen eine so gut wie fertige Fassung von Samus' neuem Abenteuer. Lest unsere Eindrücke in der nächsten N-ZONE!

Baten Kaitos II

Der erste Teil zählt zu den beliebtesten GameCube-Rollenspielen überhaupt. Wir nehmen den zweiten Teil ausführlich unter die Lupe!

Children of Mana

Endlich veröffentlicht SquareEnix einen neuen Teil der genialen *Mana*-Serie für DS. Wir verraten euch, was die finale japanische Fassung taugt!

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **TEST:** ELECTROPLANKTON
- **TEST:** RAINBOW ISLAND REVOLUTION
- **TEST:** TETRIS DS
- **TEST:** TOP SPIN 2
- **TEST:** TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE
- **TEST:** POLARIUM ADVANCE
- **VORSCHAU:** DIE CHRONIKEN VON NARNIA

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.